AÑO XVI – TERCERA ÉPOCA – Número 63 – www.hobbypress.es/MICROMANIA

INCLUYE 1 CD-ROM

Micromanía

Sólo para adictos

650 PTAS/3,91€



AVANCE ESPECIAL

Force Commander y Obi-Wan

Lo último de LucasArts

Nueva sección

TALLER DE JUEGOS

Crea tus propios modelos para

Quake III y Unreal Tournament

REPORTAJE

Hasbro

Grand Prix 3, B 17, X Com: Alliance... los nuevos juegos de una compañía mítica

PATAS ARRIBA

The Nomad Soul

Solución completa, paso a paso

AVANCE ESPECIAL

Carmageddon The Death Race 2000

Vuelve la acción más salvaje

EVOLVA

Los soldados mutantes invaden tu PC

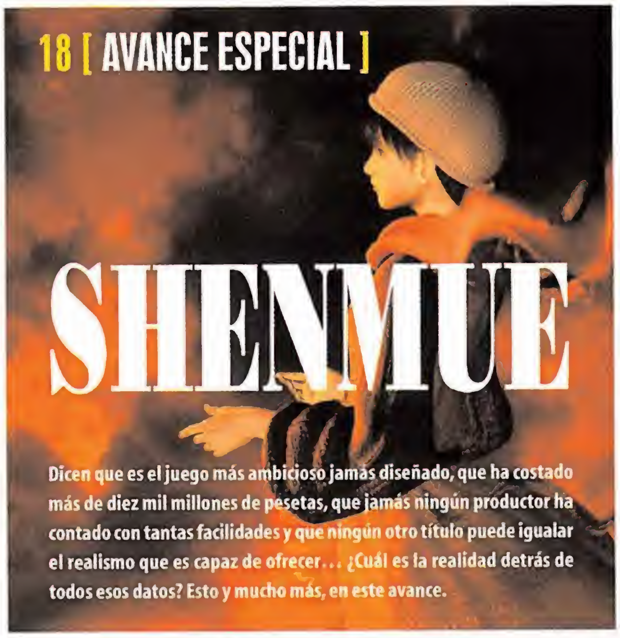
8 424094 820313 00063

HOBBY PRESS

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVI - TERCERA ÉPOCA - Número 63 - Abril 2000

650 PTAS/3.91€



18 [AVANCE ESPECIAL]

SHENMUE

Dicen que es el juego más ambicioso jamás diseñado, que ha costado más de diez mil millones de pesetas, que jamás ningún productor ha contado con tantas facilidades y que ningún otro título puede igualar el realismo que es capaz de ofrecer... ¿Cuál es la realidad detrás de todos esos datos? Esto y mucho más, en este avance.

22 [REPORTAJE ESPECIAL]

CODEMASTERS

La compañía inglesa está en pleno desarrollo de los títulos que van a marcar su aventura en el 2000. Juegos como «Colin McRae Rally 2.0», «Music 2000» o «Prince Naseem Boxing» son sólo el preludio de este reportaje.





30 [REPORTAJE ESPECIAL]

LUCASARTS

Durante unos días fuimos partícipes de la presentación oficial, en San Francisco, de los dos títulos más importantes para LucasArts en este año, unos títulos –«Star Wars. Episodio 1: Obi-Wan» y «Star Wars. Force Commander»– que prometen aportar algo nuevo a los géneros que tocan.

44 [INFORME]

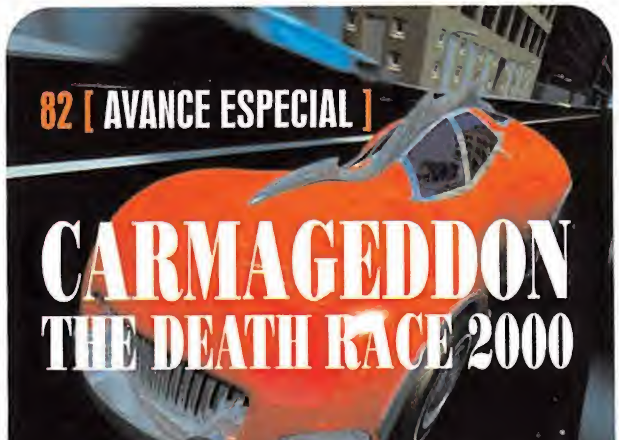
EMULADORES (III)



Tercera entrega de este especial en cual enseñamos todo lo que se debe saber sobre los emuladores, este mes referido a los de ordenadores de todas las épocas.

56 [TALLER DE JUEGOS]

Dadas todas las peticiones remitidas a la revista, inauguramos este mes una serie de artículos dedicados a dar más vida a los juegos 3D, un lugar donde aprender a sacar más partido a modelos, skins, mapas...



82 [AVANCE ESPECIAL]

CARMAGEDDON THE DEATH RACE 2000

Los chicos de SCi siguen en sus trece, pero en esta tercera parte de la saga están trabajando a fondo para incluir multitud de novedades que van a hacer que sea el mejor título de la serie.



88 [REPORTAJE]

HASBRO

Fuimos hasta San Francisco, en los Estados Unidos, para participar en la presentación de los nuevos juegos de esta compañía, y de los cuales se puede obtener una detallada información en este reportaje.

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Enrique García

On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García, Eva García

CD-ROM
Rafael Tarancón

Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice,
R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata,
J. J. Vázquez, J. M. Martín, D. Vega, L. Escribano

Edita

HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones:
Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución DISPAÑA, S.L. S. en C.
Tel.: 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA-Madrid - Tel.: 916362020

Impresión: Altamira
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Editorial

El cuento de nunca acabar

El mundo del videojuego evoluciona. A velocidades de vértigo, sí. Y no nos podremos cansar de decirlo porque, cuando creemos que hemos llegado a un periodo de estabilidad, surge un nuevo y radical cambio. Puede ser tan espectacular como el despegue –casi– definitivo de las consolas de ultimísima generación. PlayStation 2 acaba de ser lanzada en Japón y, cuando ya en todas partes se reconoce a la máquina de Sony como el no va más, llega Microsoft y, en el último GDC, presenta X-Box para que se vea que Sony no ha dicho la última palabra. Y, a todo esto, ¿cómo le va a Nintendo? Pues bien, gracias. A su ritmo, claro, como siempre.

La evolución, sin embargo, también llega al mundo del PC. El soft está en constante evolución. O, mejor dicho, debería estarlo. Resulta, para ser brutalmente sinceros, muy triste que tengamos que lanzar las campanas al vuelo en casos como el que ocupa nuestra portada. Con «Evolva» nos topamos con un caso atípico en el mundo de los juegos de PC. Es un título, queda claro por la portada, excelente. Pero es mucho más significativo que, tratándose del primer juego de una compañía recién nacida sea una producción donde no hay un solo "bug". Es para estar loco de contento no necesitar parches para arreglar lo que no funciona. Nos hemos acostumbrado a que nos vendan juegos incompletos. Aunque suene duro. Esperemos que las compañías tomen buena nota y terminen con esta historia interminable. Mientras, disfrutemos de Micromanía, y de la colección, que inauguramos, de láminas espectaculares, de juegos no menos importantes.

La Redacción

Star Wars ON LINE

Sony, LucasArts y Verant (creadores de «Everquest»), han anunciado de manera oficial que han llegado a un acuerdo para la realización de un juego exclusivamente on line, basado en el universo de «Star Wars». Aunque aún no han trascendido demasiados detalles sobre cómo será, cuándo estará disponible y para qué formatos, la experiencia de las tres compañías y el enorme éxito de títulos como el desarrollado por Verant, han creado una expectación enorme en el mercado.

Revolution apuesta por PlayStation

Sony se ha hecho con los derechos de «In Cold Blood», que aparecerá en España traducido como «A Sangre Fría», última producción de Revolution Software («Broken Sword» I y II), para editar y distribuir el juego a nivel internacional. Revolution, que ya presentó en formato PlayStation sus anteriores trabajos, ambos en el campo de la aventura, parece apostar, de este modo, decididamente por la consola de Sony, en un género que en este formato parece estar dominado por los híbridos de aventura y acción, deudores de clásicos como «Resident Evil». Charles Cecil, presidente de Revolution Software, no para de hablar maravillas de Sony y PlayStation, y los rumores afirman que ya se encuentran trabajando en juegos para la nueva PlayStation 2, que estarán listos en cuanto la máquina haga su aparición en nuestro país.

Ambiciosos PROYECTOS

Valkyrie Studios, los creadores de uno de los juegos de rol más aclamados a nivel internacional, «Septerra Core», han anunciado oficialmente que están embarcados en la producción de cuatro nuevos juegos, que abarcan géneros desde el mismo rol –nuevamente– hasta la aventura, pasando por la acción 3D con toques de estrategia –como suena–. Los títulos –aún no definitivos– de estos cuatro proyectos son «Betty» (Rol), «Nephilim» (Acción 3D), «Witch» (Accion 3D/Estrategia) y «Aria» (Rol/Aventura). Aunque la compañía no ha querido aún desvelar detalles de estos proyectos, las primeras imágenes distribuidas de los mismos aseguran, cuando menos, una calidad visual bastante elevada.

Estrategia en el OESTE

Infogrames anuncia el lanzamiento, para el próximo otoño, de «Desperados», un atípico título de estrategia que se ambienta en el salvaje Oeste, en la época de los pistoleros, los pieles rojas y los cazarrecompensas. Si el escenario del juego ya es poco habitual, la compañía, además, informa que, a diferencia de otros títulos del género, el complejo argumento de «Desperados» y la disponibilidad de hasta seis protagonistas diferentes, aporta una mayor riqueza con ligeros toques de rol y aventura.





Última edición DE GAMESTOCK









De nuevo en Seattle, en las oficinas centrales de Microsoft, se celebró una nueva edición de Gamestock. En ella se pudo contemplar la puesta al día y versiones más recientes de títulos que ya aparecieron en la edición del pasado año, como los de Digital Anvil («Loose Cannon», «Starlancer»...), junto a novedades de compañías como FASA («Mech Commander 2»), y otras de producción propia, como son los casos de «Midtown Madness 2», «Motocross Madness 2», etc. Uno de los títulos más atractivos de cuantos hicieron acto de presencia en Gamestock 2000 fue «Dungeon Siege», título de rol que tiene como uno de sus principales alicientes el modo multiusuario, cuidado al máximo en todos sus detalles, aunque no por ello descuida la típica modalidad de un jugador, en la que asegura cerca de sesenta horas como mínimo. «Dungeon Siege», además, incorporará una serie de herramientas y editores para crear nuestros propios escenarios. Además, Gamestock 2000 recogió la presentación de las últimas novedades en el área de hardware y periféricos, entre los que destacaban mandos de control tan peculiares como un híbrido entre joystick, ratón y teclado, especialmente pensado para juegos de estrategia, así como nuevas versiones Sidewinder y Force Feedback de diversos joysticks.



Submarinos Y GUERRA





Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y contando con el asesoramiento de exoficiales del ejército alemán que sirvieron durante la contienda, SSI y Mindscape anuncian «Silent Hunter II», un título que colmará las ansias de los aficionados a la simulación bélica de submarinos. aunque parecía que tras clásicos de la talla de «Silent Service», «688 i», «Wolfpack», etc. el campo de los submarinos había sido abandonado por completo en el mundo de la simulación, «Silent Hunter II» promete llegar mucho más lejos que ningún otro juego del género. Su aparición está prevista para finales de este mismo año, si no se tuercen las cosas.

Microprose apuesta por DREAMCAST

Tras su aparición en PC, y la demostración de buenas maneras, aunque algo limitado en ciertos apartados, «Spirit of Speed 1937» tiene ya prevista, según anuncia Microprose, su aparición en formato Dreamcast. Las facilidades que da la máquina de Sega para la realización de versiones partiendo de formato PC, asegura no sólo una enorme fidelidad al original, sino una calidad bastante notable en casi todos los apartados de importancia. Queda por saber si en la consola el juego incorporará la opción multiusuario, Los aficionados a los juegos de coches clásicos están, pues, de enhorabuena, pues «Spirit of Speed 1937» tiene todo lo necesario para disfrutar a tope.

Cambio de NOMBRE

Las últimas noticias indican que THQ ha cambiado el nombre del juego que tienen en preparación basado en las películas de la serie «Evil Dead». El anterior título, «Ashes 2 Ashes», ha cambiado por «Hail to the King». De momento, nada más ha comunicado la compañía al respecto del desarrollo de esta prometedora aventura.

Es OFICIAL

Legend Entertainment ha confirmado de manera oficial que en el próximo E3 se presentará a nivel mundial lo que será «Unreal II». Tan es así, que la propia compañía ha actualizado su página web colocando la que parece ser primera imagen real de uno de los personajes del juego. De momento, no se han confirmado detalles sobre contenidos del juego. Habrá que esperar a la feria para tener más noticias.

¡POR FIN!

Al cierre de esta edición de Micromanía, la noticia se ha confirmado. «Daikatana» está, por fin, acabado. Parece que la fase final de testeo ya está en marcha y en breve comenzará –si no sucede una catástrofe– la duplicación del esperado durante meses y meses, adorado proyecto de John Romero. Según sus responsables, «Daikatana» será, finalmente, mucho mejor de lo esperado, algo que, con el tiempo transcurrido, es ya casi obligatorio.

MICROSOFT destapa el tarro de las esencias
X-BOX se presentó en el pasado **GDC**

La ciudad californiana de San José sirvió como escenario, durante el pasado mes, para la celebración de la última edición del GDC (Game Developers Conference). En el transcurso de la misma, Microsoft y nVidia destaparon el tarro de las esencias con el anuncio oficial y confirmación del secreto a voces que, desde mediados del pasado año, afirmaba que la compañía de Bill Gates se encontraba lista para asaltar el mercado de las consolas, con el diseño de una nueva tecnología capaz de competir con la todopoderosa Sony y su espectacular PlayStation 2. El resultado se llama X-Box.





Los **NÚMEROS**

Aunque, los rumores dicen que Microsoft se había encargado de enseñar desde hace unos meses, en el más absoluto de los secretos, a ciertos desarrolladores las características principales de X-Box, la verdad es que todos los asistentes al GDC 2000 no pudieron menos que quedarse con la boca abierta ante la verdadera "barbaridad" que las demostraciones gráficas y tecnológicas de la nueva consola en discordia mostraban al respetable.
De momento, sólo se conocen datos teóricos de la máquina, como su corazón principal desarrollado por Intel (un Pentium III a 600 MHz), sus 64 MB de RAM, la disponibilidad de un disco duro de 8 GB, soporte de DVD vídeo, y el procesador gráfico, una GPU diseñada por nVidia que será capaz de gestionar un límite máximo de 300 millones (ahí es nada) de polígonos por segundo. Cuando estas cifras entran en comparación con datos como los de PlayStation 2, que actualmente es el hardware más potente disponible, es fácil darse cuenta que en prácticamente todo, X-Box duplica, cuando no triplica, las capacidades máximas de la máquina de Sony.

¿Y los **JUEGOS?**





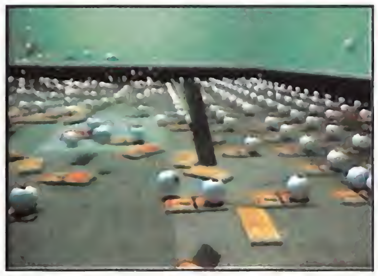
Sin embargo, y pese a la verdadera exageración que representa X-Box en materia tecnológica, la gran duda actualmente estriba en el apoyo que tendrá la máquina por parte de los desarrolladores de juegos –el mercado principal para la consola–. De momento, X-Box ya ha despertado polémica, pues muchos diseñadores no la ven tan aparatosa y para otros es una verdadera maravilla. No hay acuerdos, pero lo que sí es cierto es que muchas compañías han mostrado un notable interés por la máquina –lo que no equivale a decir que van a desarrollar juegos–, como Namco y Capcom, y otras han confirmado ya su intención de crear títulos para X-Box, como Activision, Acclaim, Infogrames, Konami, Midway, etc.
Lo que, por un lado, todos consideran como un acierto, y es la facilidad para exportar títulos de X-Box a PC, y viceversa –no en vano el SO será una derivación de Windows 2000 y Direct X 8 será la base de la creación de software–, para otros es un grave riesgo que puede dejar a la máquina como un simple formato para crear versiones y más versiones de juegos ya conocidos.





Las **DEMOSTRACIONES**

No hay nada aún definitivo sobre X-Box, pues no verá la luz hasta finales del 2001, más o menos cuando Dolphin comience también a moverse por el mundo. Pero lo que es cierto es que las demostraciones del GDC fueron absolutamente epatantes. Ver una secuencia preparada para la ocasión de Afrothunder, el boxeador más total de «Ready 2 Rumble» resultaba asombroso. Así como las demos de partículas, detección de colisiones elásticas, iluminaciones, etc.
Poco a poco se van desvelando más y más detalles sobre la nueva consola con la que Microsoft pretende entrar en un terreno que le es casi desconocido, pero que quiere dominar. Parece que el PC no es suficiente para Gates...





LA GRAN N nos lleva a Estados Unidos
Nintendo presenta sus nuevos títulos

Un viaje hasta las oficinas centrales de Nintendo América descubrió a la prensa especializada las novedades que la gran N tiene en preparación para los próximos meses. Versiones casi acabadas de títulos ya presentados en las grandes ferias, y una serie de nuevos juegos para Game Boy, acompañaron al anuncio oficial de que Game Boy Advance y Nintendo Dolphin se retrasan hasta finales del 2001. Nintendo, como siempre, no tiene prisa por lo que pueda hacer la competencia y camina a su ritmo.

GAME BOY más fuerte

Pero la fiebre Pokémon no se queda en los datos que os damos en el recuadro situado junto a estas líneas, sino que continúa en el campo de Game Boy Color con «Pokémon Trading Card», título basado en el juego creado por Wizards of the Coast y que se distribuye en España a través de Martínez Roca.
Nintendo, sin embargo, no quiere descuidar a ningún usuario. Por eso, anuncia, también para Game Boy Color, «Wario Land 3» y «Alice in Wonderland», dos títulos destinados, especialmente, a los amantes de las plataformas, que son muchos.





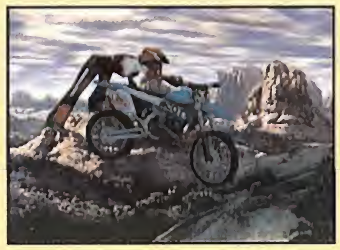
Más modelos, mismas CONSOLAS



Nintendo mima a sus usuarios de manera escandalosa, mientras espera que llegue el año que viene y, con él, la luz para la anunciada Dolphin y la novísima Game Boy Advance. Pero, de momento, Nintendo es la única de las grandes que no tiene nuevo hardware en el mercado... Bueno, esto no es del todo cierto, pues diversos modelos de N64 –la psicodelia en marcha– con colores de lo más vistoso, están ya a disposición del respetable, para calmar, en parte, el "mono" de consolas de última generación, que se alargará hasta el año que viene.




EXCITEBIKE





NINTENDO 64 a tope

La locura Pokémon es cada día más fuerte en todo el mundo, con Nintendo encargándose oportunamente de avivar la llama. El último leño que acaban de echar al fuego se llama «Pokémon Stadium», y verá la luz para Nintendo 64 en breve. Este juego viene preparado para ser compatible con el nuevo Transfer Pak, un periférico muy apañado que permite intercambiar datos entre Game Boy y N64. Y esto, ¿qué quiere decir? Algo tan sencillo como que se podrá competir con Pokémon entrenados por el propio jugador en ambos formatos, pasando datos de una máquina a otra. En «Pokémon Stadium» no hay que capturar criaturas, como en Game Boy, sino enfrentarlos entre sí.
La compañía prepara varios grandes lanzamientos, con los que pretende cubrir en cierto sentido las demandas de los usuarios más exigentes. Así, las cosas se empiezan a poner realmente serias. Veamos, «Perfect Dark», «Excitebike 64», «Ridge Racer 64» y «Starcraft 64». ¿Quién da más? Casi no existe género que no se encuentre en cualquiera de estos juegos. La perfección y maestría, de sobra conocidas, de Rare, se junta con el shooter 3D más ambicioso jamás desarrollado para la 64 bit de Nintendo. «Excitebike» y «Ridge Racer», trepidante simulador de motos y uno de los arcades, por excelencia, de Namco, en todo su apogeo. Y, finalmente, la versión del éxito de Blizzard, llevando la estrategia hasta cotas desconocidas en formato cartucho.


PERFECT DARK


PERFECT DARK


POKÉMON STADIUM


POKÉMON STADIUM



SLAVE ZERO
ERES UN SOLDADO DEL FUTURO, PARTE DE UNA FUERZA DE COMBATE DE ÉLITE.
TU MISIÓN: HAZTE CON EL ARMA MÁS SOFISTICADA: UN ROBOT DE 18 METROS DE ALTURA.
SÉ DIFERENTE • TOMA SLAVE ZERO • TOMA EL CONTROL
INFOGRAMES
España
Dreamcast
PC CD ROM
Slave Zero™ and the Ecstasy Engine™ are trademarks of Infogrames North America. ©1999. All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective owners. ©1999 Infogrames. Sega and Dreamcast are other trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. www.slavezero.com
www.infogrames.com

Hobby Consolas te lo cuenta todo sobre PlayStation 2



En su número de abril, la revista de consolas más leída en nuestro país os regala, sin aumento de precio, un completo suplemento de 16 páginas con todos los detalles del lanzamiento en Japón de la nueva PlayStation 2. En la revista encontraréis, junto a los detallados comentarios de los juegos más destacados de este mes, dos estupendos reportajes de los nuevos bombazos para Dreamcast: «Dead or Alive 2», y el esperadísimo «Resident Evil Code: Veronica». Además, te ofrecen una guía rápida del genial superventas «Donkey Kong 64».

Nintendo Acción te regala el llavero de Pikachu





Los Pokémon son de nuevo protagonistas del número de abril de la revista oficial de Nintendo. Su portada la ocupa «Pokémon Stadium», que supondrá el estreno de las criaturas en N64, y además regalan un simpático llavero de Pikachu, el más popular. La colección de "peces gordos" continúa en sus páginas con un reportaje a fondo sobre «Perfect Dark», el próximo gran bombazo de Rare, y las previews más esperadas tanto de N64, con «Mario Party 2» y «Tarzán», como de Game Boy Color, con «Wario Land 3». En el apartado de trucos, no os perdáis la guía para no morir de miedo en «Resident Evil 2» que incluyen junto a los últimos trucos para «Pokémon Rojo y Azul». Y si se trata de novedades, comentan los últimos juegos disponibles: «Ridge Racer 64», «Tomb Raider», «Toy Story 2», «Battletanx»...

Diseño 3D al alcance de todos



El render es el protagonista este mes en PCmanía. De forma sencilla y paso a paso, cada mes te enseñaremos a diseñar diversos objetos y formas. Junto a ello, te regalamos un suplemento especial de Internet, dedicado en exclusiva a las mejores direcciones de informática, clasificadas por temas. Cien páginas con más de 1000 URL para que encuentres lo que estás buscando. Y nuestros 2 CD-ROMs habituales, en uno de los cuales encontrarás una versión demo de «Norton Utilities 2000» y en el otro una completa aplicación con todo lo que dio de sí Imagina 2000. Y todo ello por 995 Ptas.

Tu aventura en el más allá



En Abril, Juegos & Cía. presenta «Medievil 2», una trepidante aventura en el más allá que nos devuelve a un revivido Sir Daniel Fortesque. También podréis leer los pormenores del lanzamiento de PlayStation 2 en Japón, los proyectos que Nintendo tiene para el 2000 y la acción casi mutante del sorprendente «Evolva» para PC. Y, por supuesto, como cada mes, los mejores trucos para los juegos del momento y un nuevo capítulo de la serie para llegar al final del último juego de Lara Croft. ¿El regalo exclusivo?: un portalápices para tu mesa.

PlayManía te descubre la nueva PS2



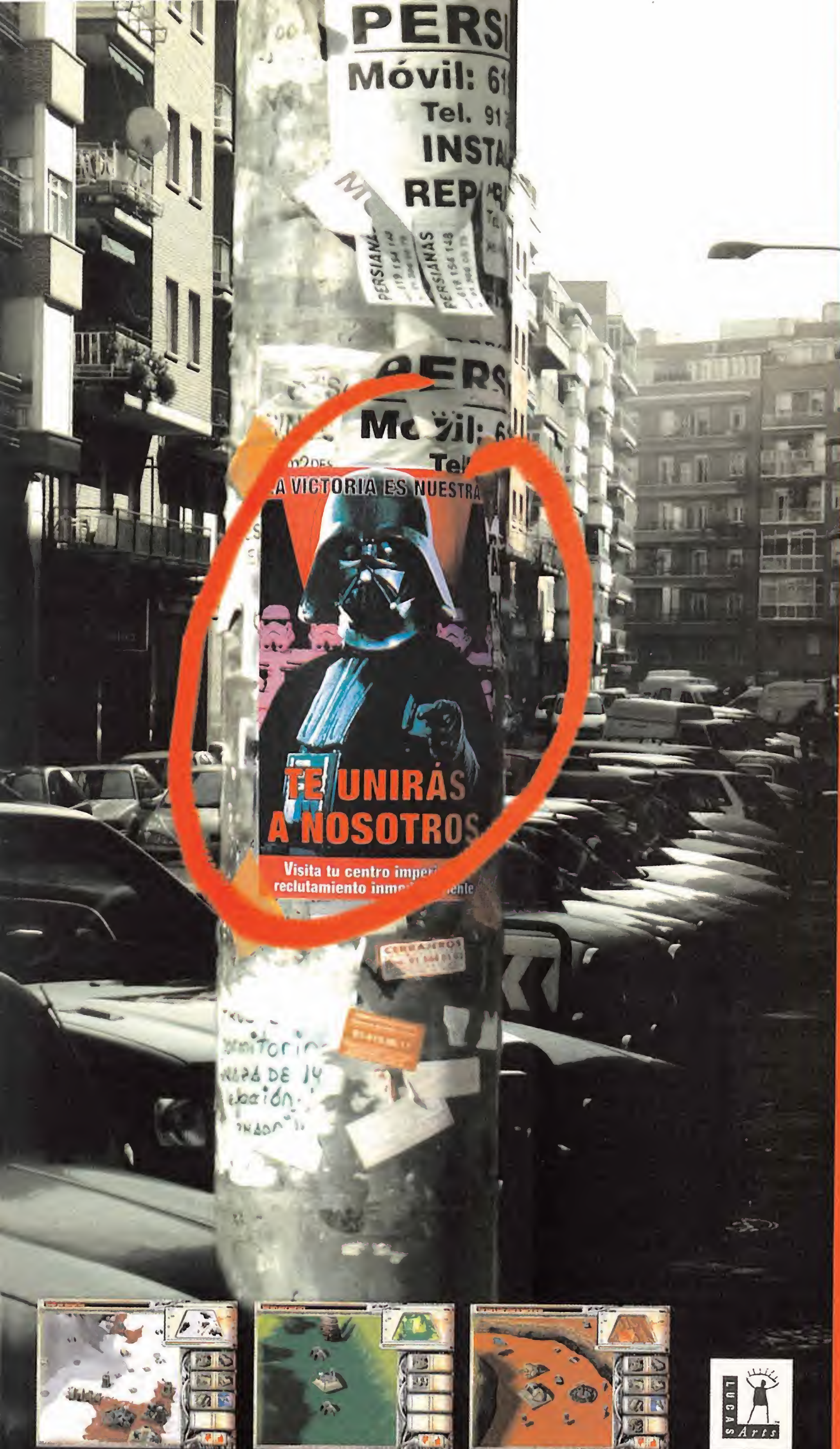
En su número 15, PlayManía ha preparado un suplemento especial de 36 página dedicado exclusivamente a PlayStation 2. Las características definitivas de la nueva consola de Sony, sus juegos, cómo se vivió el día de su puesta a la venta en Japón, qué compañías están desarrollando...

En páginas interiores podréis encontrar un póster de 16 páginas para que sepáis qué coches comprar en «Gran Turismo 2», la guía completa al terrorífico «Resident Evil 3» y todas las claves para convertirse en el amo de skate con «Tony Hawk's». Por supuesto, no faltarán comentario y previews de los juegos más importantes del momento: «Medievil 2», «Syphon Filter 2», «Micromaniacs», «Armorines», «ISS Pro Evolution»...

Llega la hora del vampiro



El número 4 de la Revista Oficial Dreamcast está marcado por la llegada a la consola de Sega de una de las mayores aventuras de los últimos tiempos: «Soul Reaver». Además, también incluye un amplio reportaje con la nueva generación de juegos de coches, encabezada por el gran «V-Rally 2», «Metropolis Street Racer» y «Sega GT», y un primer contacto con el terrorífico «Resident Evil: Code Veronica».



focom.lucasarts.com
Sitio Web Oficial Star Wars: starwars.com

PREPÁRATE...

PARA DIRIGIR

LA FUERZA MILITAR DEL IMPERIO

Y

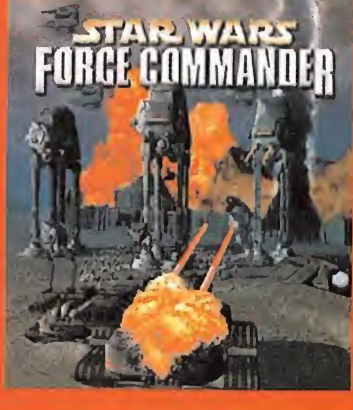
LA GUERRILLA REBELDE

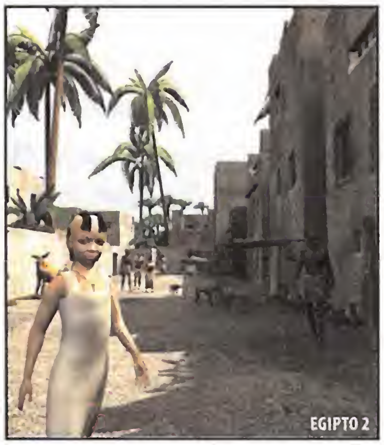
A LA VEZ QUE TE DESENVUELVES POR UNA HISTORIA ÉPICA.

- Estrategia épica en tiempo real basada en la clásica saga *Star Wars*.
- Más de 70 unidades militares *Star Wars*, edificios y tropas, incluyendo caminantes AT-ATs, Snowspeeders y Stormtroopers.
- 24 misiones de un sólo jugador y numerosas multijugador, hacen que hasta los jugones más aguerridos se mantengan alerta.
- Cámara versátil que te permite tener una visión de la batalla desde casi todos los ángulos.
- Decenas de entornos 3D extraordinarios de toda la galaxia *Star Wars*, desde el verde Yavin hasta el desértico Tatooine.
- Lucha contra tus enemigos vía LAN o Internet (hasta 4 jugadores).
- Traducido y doblado al castellano.

REQUIERE 3D ACELERADORA

ESTO ES LA GUERRA.




EGIPTO 2

Las nuevas AVENTURAS

Aunque parece que Cryo siempre ha tenido ese halo de "compañía de aventuras", con títulos destacados como «Atlantis» que han creado escuela, la verdad es que la variedad de géneros que presenta para el 2000 es realmente enorme. Existen títulos en preparación entre los que encontramos continuaciones como «Egipto 2», que se enmarcan dentro del género ya citado pero, dando un giro a la misma aventura, Cryo tiene juegos como «La Odisea», «Tales of Chivalry» y «Time Machine», por citar algunos ejemplos, que enfocan este campo desde una nueva perspectiva. Combinando puzzles y toques de acción, una perspectiva de juego en tercera persona domina las nuevas aventuras de Cryo. La combinación del engine usado en «Atlantis» y otros, el Omni 3D, con una serie de nuevas herramientas, ha permitido crear una mezcla entre escenarios prerenderizados y modelos 3D, realmente notable y atractiva.


LA ODISEA

CRYO presenta sus títulos para el 2000

En un rápido viaje a la capital francesa, Micromanía se acercó hasta la oficina de Cryo, donde pudimos echar un vistazo a la numerosa y completa producción que la compañía gala prepara para los próximos meses.

La ACCIÓN 3D se impone

No es el único ámbito donde Cryo quiere moverse este año. Títulos como «Devil Inside» o «Hellboy», muy similar técnicamente al de Gamesquad y basado en la licencia de los comics creados por Mike Mignola, presentan la aventura 3D en todo su esplendor, con unas dosis de acción y arcade realmente elevadas.

Muchos más títulos, como «Gift», un espectacular plataformas 3D y de lo mejorcito técnicamente que hemos visto en mucho tiempo, en muy diversos géneros, también añaden variedad al catálogo de la compañía.


HELLBOY







Y, además, DEPORTE


ROLAND GARROS 2000


TEST DRIVE 6

Existen muchos más proyectos: «Jerusalén», «Casanova», «Dr. Jekyll»... pero, de momento, en Cryo no han querido enseñar demasiado de estos, pues su desarrollo aún tiene muchos meses por delante, estando previsto su lanzamiento para finales de año.

De los que sí nos mostraron abundante material y versiones, aún no definitivas, durante nuestra visita a sus oficinas fueron «Test Drive 6» –el juego de Accolade va a ser distribuido desde ahora por Cryo– y «Roland Garros 2000», con los que quieren hacerse un hueco en el difícil sector de los deportivos, y que poseen una notable calidad, por todo lo que pudimos ver.

En definitiva, se perfila un año 2000 realmente interesante y movidito para la compañía francesa.



msnConfederación, punto de encuentro HISPANO

Centro Mail, en colaboración con Microsoft, han puesto a disposición del público en Internet la primera zona de juegos íntegramente de habla hispana en www.msnconfederacion.com. En esta dirección pueden encontrarse los títulos de PC de más aceptación en la actualidad con los cuales pueden establecerse partidas a través de la red o bien unirse a aquellas que estén creadas. Para ello sólo es necesario conectar con los servidores de la msnConfederación con una de sus cuentas gratuitas.

En la creación de esta zona de juegos se han invertido los recursos necesarios para garantizar una velocidad de transmisión que cuentan con una avanzada tecnología que permite el buen funcionamiento de juegos en modo multijugador y en tiempo real con conexión vía Internet.

Los servicios que obtendremos serán de 10 MB de espacio libre para una web personal, buzón de correo ilimitado, acceso RTC o RDSI y una velocidad de baja latencia y muy escaso retraso. Ya es posible darse de alta pese a que, a falta de un anuncio oficial, la zona ya se encuentra en una fase de pruebas, pues se prevé que su funcionamiento estará incluso más optimizado en un breve plazo de tiempo.

En el diseño de la zona msnConfederación se ha integrado el acceso a noticias, descarga de parches y actualizaciones, utilidades, así como concursos y soporte técnico. Actualmente se encuentran disponibles servidores dedicados de juegos como «Quake III», «Unreal Tournament», «Re-Volt», «Starcraft», «Age of Empires II», «Half-Life», «Shogo» o «Motocross Madness», entre otros.

PLAYSTATION 2 desembarca EN JAPÓN

La fiebre se desata de la mano de Sony

El pasado mes fue realmente agitado para los seguidores de Sony, en el país del sol naciente. Por un lado, la celebración del PlayStation Festival 2000, con PlayStation 2 como verdadera estrella del evento, donde se mostraron las últimas novedades en desarrollo para la máquina. Por otro, la puesta a la venta de la misma el pasado día 4 de Marzo (no el 14, como por error apareció en el anterior número de Micromanía). Entre estos dos acontecimientos, en Japón se ha vivido una auténtica locura por la última consola en revolucionar el mercado, de la que Sony ha conseguido poner a la venta cerca de un millón de unidades en apenas una semana.

La LOCURA colectiva

Así es; en poco más de cuatro días la compañía japonesa consiguió alcanzar cifras de vértigo, cercanas al millón de unidades vendidas, pese a la escasa disponibilidad de software que, en estos momentos, aún tiene PlayStation 2.

La locura fue tal que, tras la celebración del PlayStation Festival 2000, centenares de usuarios comenzaron a formar colas ante las tiendas, desde varios días antes de que la máquina estuviera disponible. Tal era la cosa que la gran mayoría de estos pacientes nipones, se pasaron días y noches sin moverse de la calle, durmiendo en sacos y, algunos, hasta fueron capaces de llevarse su PlayStation de casa, junto con un TV portátil, y engancharse a jugar como locos para amenizar la espera. En cierto momento, en cuanto la máquina se puso a la venta en los distintos establecimientos, Ken Kutaragi se pasó por la zona de Akihabara, para contemplar en persona la fiebre que su máquina había desatado, y se convirtió en el centro de atención de periodistas, TV y curiosos.













Los JUEGOS. ¿Primeros problemas?

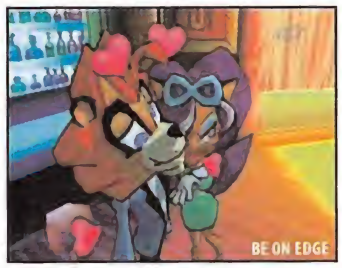


TEKKEN TAG TOURNAMENT

Pero toda esta locura desatada por PlayStation 2 parece que empieza a encontrar algún que otro problema. Sony ha estado especialmente interesada en desvelar el potencial de la máquina mucho más allá del propio juego como, por ejemplo, con el soporte de DVD vídeo. La sorpresa ha llegado al comprobar como la máquina precisa de la instalación de unos drivers, que vienen en un CD aparte, para poder contemplar películas en este formato. Además, parece ser que algunos usuarios se vienen quejando de los problemas que llegan después de jugar para posteriormente ver una película, y viceversa, pues en algunos casos la máquina se cuelga.

No es el único problema detectado. Parece ser que un título como «Ridge Racer V» está presentando incompatibilidades con algunas tarjetas de memoria, y ciertos defectos pequeños que Namco ha querido justificar arguyendo que aún es pronto para conocer el potencial real de la máquina y que el juego fue preparado en un tiempo muy corto y limitado.

Aunque PlayStation 2 está ya empezando a triunfar, y la locura continúa, parece que no todo es un camino de rosas, de momento, para Sony.



BE ON EDGE



DARKCLOUD



GT 2000



RIDGE RACER V

Las últimas NOVEDADES



THE WORLD IS NOT ENOUGH

Quizá todo empiece a resolverse con los próximos grandes títulos que se esperan para PlayStation 2. Para empezar, el anuncio de las novedades de From Software, «Armored Core 2» y «Evergrace», que ofrecen ya un aspecto excelente, en cuanto a espectacularidad gráfica. Sin embargo, existe un nombre que puede imponerse a todos los demás, y no es otro que Bond. «The World is Not Enough», adaptación de la película a PlayStation 2, de la mano de E.A., promete convertirse en una estrella rutilante en el nuevo firmamento de Sony. Pero, de momento, le queda mucho camino por recorrer hasta que vea la luz.



ARMORED CORE 2



EVERGRACE

Noche de TRIUNFADORES

Hobby Press entrega los premios a los mejores de 1999

El pasado 16 de Marzo, Hobby Press reunió a lo más granado del soft y el hard del mercado español, para la celebración de la entrega de premios de los mejores de 1999. Distribuidoras, compañías, programadores... la flor y nata del software y el hardware de nuestro país, se reunió en el Círculo de Bellas Artes, en Madrid, para disfrutar de una animada fiesta donde todos, los que se llevaron premio, y los que no, nos lo pasamos en grande.

Presentada la gala por Jesús Vázquez, y en el lugar ya comentado de la capital de España, Hobby Press quiso reunir a lo más granado del mercado español para hacer entrega de los premios que la editora de Micromanía entrega a aquellos títulos y productos que, por diversas razones, han triunfado de un modo u otro en nuestro mercado.

Los diferentes afortunados se repartieron entre dos categorías diferentes: videojuegos, que aglutina a todo el mercado de consolas y PC, e Informática de Consumo, dedicada a los fabricantes de hard y creadores de software multimedia.

Aunque la ceremonia transcurrió rápida, animada y sin ningún sobresalto, más de uno se quedó con la boca abierta cuando Jesús Vázquez, al terminar de leer la lista de premiados y repartir todos los trofeos a los ganadores, vio cómo una chica embutida en una ajustada camiseta verde y con un par de pistolas en las manos, se subía al escenario al grito de "¿Dónde está mi premio?" Era inevitable, en una entrega de premios de la industria, que la explosiva Lara Weller (Lara Croft, vamos) tuviera su propio premio y además, de paso, animara la velada, y sorprendiera a unos cuantos –sobre todo al personal masculino–, que no pudimos evitar, lo confesamos, echar unas miraditas a las curvas de la chica.

Una fiesta de lo más divertido, y que se prolongó tras la ceremonia con copas, charla, música y buen ambiente.







1.- Beatriz Gómez-Centurión, Directora Gerente de Dinamic recogiendo su premio a la Compañía Española del Año.
2.- Javier Martínez Avial, Director de Marketing de Sony recogiendo el premio a la Mejor Campaña.
3.- Susana González, Directora de Marketing de Konami, recogiendo el premio a la Idea Más Original.









4.- Mercedes Rey, Directora de Marketing de Proein, recogiendo el premio a la Innovación Tecnológica.
5.- Rafael Martínez, Director de Márketing de Nintendo España, recogiendo el premio al Fenómeno del Año.
6.- José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, recogiendo el premio al Hardware Más Innovador.
7.- Jesús Vázquez, junto a Lara Weller, en un momento de la velada.

Lista de PREMIADOS

VIDEOJUEGOS:

Aportación a la Difusión del Videojuego:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA, por las espectaculares ventas que ha alcanzado la consola PlayStation en nuestro país.

Idea Más Original
METAL GEAR SOLID, DE KONAMI, por ofrecer el planteamiento más realista visto nunca en un videojuego.

Hardware Más Innovador
DREAMCAST, DE SEGA, por transformar el concepto de la consola tradicional, abriendo a los usuarios las puertas de Internet.

Fenómeno del Año
POKÉMON, de NINTENDO, por haber trascendido del ámbito del videojuego, convirtiéndose en un auténtico fenómeno social en todo el mundo.

Innovación Tecnológica
QUAKE III ARENA, por aplicar la tecnología más vanguardista al mundo de los videojuegos y ser el referente en la creación de software para ordenadores compatibles.

Compañía Española del Año
DINAMIC MULTIMEDIA, por su imparable carrera en la promoción, apoyo y producción de software español.

INFORMÁTICA DE CONSUMO:

Fabricante de Hardware
HEWLETT PACKARD, por ser el "fabricante total", que ofrece una amplia gama de ordenadores y periféricos de gran calidad.

Innovación Tecnológica en Hard
AMD, por su procesador Athlon, que ha revolucionado la informática y ha alcanzado altas cotas en prestaciones.

Software de Productividad
MICROSOFT, por Office 2000, que se ha convertido en la suite de referencia para todos los usuarios.

Software Divulgativo
ZETA MULTIMEDIA, por la calidad de los contenidos y la presentación de sus productos educativos y de divulgación.

Empresa de Internet
ARRAKIS, por la calidad de su acceso a Internet y la originalidad de su portal Pobladores.

Telecomunicaciones
ERICSSON, por la originalidad e innovación tecnológica en su línea de telefonía móvil.

CAMPAÑA DEL AÑO

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, por la calidad y originalidad que refleja en las creatividades de sus campañas.

Chico listo.



NOKIA 3210



Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.

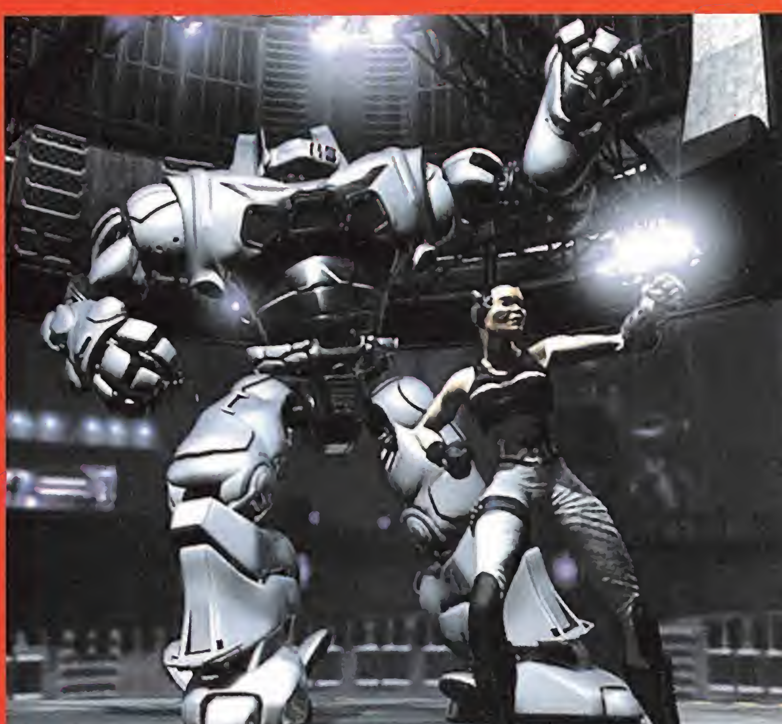
Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.

(*) El servicio de envio de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.com





X-Box

Finalmente, los rumores han tomado forma y el secreto peor guardado de la Historia del Videojuego, el lanzamiento por parte de Microsoft de una consola –consola, sí–, se anunció de manera oficial en el pasado Games Developers Conference, celebrado en San José, California, con el mismísimo Gates oficiando de maestro de ceremonias en la presentación de X-Box. El potencial teórico de lo que será la versión final de la nueva máquina quedó probado con una serie de demostraciones en que diferentes características, como el potencial visual –las imágenes de estas páginas prueban lo dicho–, la gestión de sistemas de partículas, y un largo etcétera dejó boquiabierto al respetable, ante la avalancha de imágenes en movimiento y, supuestamente, en tiempo real, que se poyectaban sobre una gran pantalla, mientras un responsable de la compañía manejaba un prototipo de esta máquina, cuyas tripas se ocultaban en una gran X. ¿Sorprendente? Es posible que no tanto. La alianza de Microsoft con Intel, nVidia, etc., ha conseguidohacer realidad unas especificaciones que duplican y triplican a la monstruosa PlayStation 2. Pero, pese a todo, la gran pregunta es, ¿y los juegos? ¿Y los apoyos de los desarrolladores?



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

LEGALIDAD EN LAS ROMS

Ya que no sabía a qué sección enviar esta carta, al final he decidido enviarla a Cartas al Director, confiando en que no les resulte incómodo. Me gustaría que me resolviesen alguna duda que me ha surgido tras leer el último número de la revista y para comentarles un par de cosillas.
El informe sobre los emuladores me ha gustado mucho, debido a que es un tema que me encanta. Me explico: juego con videojuegos desde hace bastante tiempo y una de las máquinas que más me ha gustado ha sido la Super Nintendo. Ahora mismo, todavía tengo aproximadamente unos cuarenta juegos –todos ellos originales– de esta consola, pero gracias a varios amigos y mucha constancia, he logrado reunir en un solo CD alrededor de 400 ROMs de juegos de Super Nintendo. Ahora, mi duda es: después de todo el dinero que me he gastado en juegos, y dado que no perjudica (actualmente) a nadie el que yo juegue con estas roms, ¿sería legal, o ético, o como queráis llamarlo, el que yo tenga este CD? No me gustaría nada deshacerme de él, ya que me recuerda muy buenos momentos pegado al televisor y, en los casos de los juegos que no tengo, me dan la oportunidad de jugar a aquel juego que en su día estuve indeciso de comprar y que finalmente no lo hice, pero me quedé con las ganas de jugarlo?
Por otro lado, me gustaría saber qué ocurre con «Diablo II» y si se sabe otra fecha posible de salida. Ya puestos, me gustaría comentaros acerca de los retrasos de los juegos, que las compañías programadoras nos tratan fatal, sin seriedad alguna. Todos sabemos que a veces hay que cambiar algo de un juego, una idea de última hora, variar el sistema de control, pero está pasando tanto últimamente que el retraso en el lanzamiento de un videojuego sea una constante, que parece que se nos esté tomando el pelo. Da la impresión de que las compañías no se toman en serio al usuario, excepto cuando éste pretende hacer una copia ilegal de sus juegos. No saben (o no quieren darse cuenta) de que uno de sus lanzamientos puede ser tan esperado como la llegada de las vacaciones.
También me gustaría pediros algo de información acerca del «Monkey Island 4», ya que tras la noticia que publicasteis en El Club de la Aventura del "desarme" de Lucas, me habéis dejado intrigadísimo sobre si se va a hacer o no la cuarta entrega.
Por último, no podría despedir esta carta sin deciros que vuestra revista en sí (secciones, reportajes, entrevistas...) es la mejor que he encontrado (por cierto, no se os ocurra quitar la sección Byte Connection, ya que mes tras mes, unas veces con aire irónico, otras con un profundo filosofar, y otras –como este último mes– con una retórica impresionante, nos hace pensar un poco de un modo distinto), el único punto en el que me parece que cojea un poco es en el del CD. En lo referente a la revista, pienso que no le vendrían mal una página más o dos a las secciones del tipo de La Escuela de Estrategas y El Club de la Aventura. Soy de los que opina que en las puntuaciones, algún apartado más también sería recomendable (digáis lo que digáis, me parece que solamente "Tecnología" y "Adicción" es un poco pobre). En el otro punto, el CD, os quería decir que no todo el mundo tenemos Internet (ni siquiera acceso), ni toda la gente acaba encontrando lo que necesita. Así, podríais complementar el CD con cosas de la red. Otra gran idea sería, como dijo un lector el mes pasado, una ROM del mes. El problema llega cuando algunos meses el CD viene cargado y otros, viene con tan solo dos juegos y uno o dos videos más. Por cierto, las soluciones interactivas son estupendas, un trabajo muy bueno.

Carlos González. Madrid.

El que tengas un CD lleno de ROMs de Super Nintendo no creemos que sea un delito, al menos por tu parte, pues lo único que has hecho junto con tus compañeros es recopilarlas de páginas de Internet, que son los que verdaderamente están incurriendo en delito. La cosa cambiaría si decides usar dicho CD con motivos lucrativos.
De momento, «Diablo II» tiene fecha de puesta a la venta para Mayo del presente año, si es que no hay ninguna otra clase de problema al respecto, y en cuanto a tu queja con la informalidad que presentan algunas de las compañías, estamos completa y tajantemente de acuerdo contigo. ¡Un poquito de seriedad!
En lo referente a la cuarta parte de «Monkey Island», aún no tenemos nada claro que vaya a realizarse, pues los de LucasArts no dan su brazo a torcer y mantienen todos sus proyectos en el más estricto de los secretos.
La zona Byte Connection aún seguirá durante mucho tiempo entre nuestras páginas para deleite de lectores que, como tú, disfrutan de la buena lectura y de las opiniones sagaces que de allí salen.
En el CD de cada mes incluimos la práctica totalidad de los parches que salen durante esos días, por lo que estáte seguro de que no escamoteamos ninguno. Es más, cada vez intentamos incluir más.
Transmitimos tus felicitaciones al encargado de realizar las soluciones interactivas.

ENTRE DOS PADS

Quisiera saber qué diferencias hay entre el Side Winder Freestyle Pro y el Dual Strike que pusieron a prueba en el número 57 de la revista. ¿Cuál tiene mejores características y funciona con más juegos? Por si les ayuda en su respuesta, informarles que me gustan todos los géneros.

Darío Alfano. Argentina.

Ambos dispositivos son controladores inusuales de juegos. El Side Winder Freestyle Pro tiene la forma de un pad corriente, pero dispone de un sensor de posicionamiento y orientación para controlar el movimiento en juego que resulta muy efectivo en los programas de motos. No hay que mover mini-palancas o botones simplemente mover el SW Freestyle.
El Dual Strike es un controlador específico para juegos de disparo en primera persona que se asemeja a un pad, pero el movimiento se controla con el asidero para la mano derecha que está articulado para tal fin. La forma de empuñar éste es parecido a la de una pistola.

CAMBIO DE ACELERADORA

Tengo un Pentium II a 350 MHz, con 32 MB de RAM y una acelerador ATI Rage 2 con 4 MB. Me gustaría cambiar de aceleradora, pero ando un tanto indeciso sobre cuál elegir. ¿Cuál me recomendarían por un precio que oscilase entre las 15 000 y las 20 000 pesetas? ¿Con una Voodoo 3 ó una Banshee podría poner al máximo de sus posibilidades títulos del calibre de «Half-Life», «Unreal Tournament» o «Shogo»?

Antonio Serra. Barcelona.

Por un poco más dinero puedes contar con una Voodoo 3 3000 ó una TNT2 que en estos momentos tienen un precio razonablemente ajustado y ambas son formidables. Pero dentro del margen que nos propones, la tarjeta de Diamond Viper II integra el reciente chip de S3 Savage 2000 con una magnífica tasa de velocidad, el S3TC y múltiples efectos por hardware.

¿«COMMANDOS 2» ESTARÁ TRADUCIDO?

Viendo el vídeo que incluisteis en el CD sobre el juego «Commandos 2», aparte de maravillado por lo espectacular que parece que será el juego, también tuve un sentimiento de preocupación, pues dicho vídeo se encontraba en inglés. ¿Es que acaso el juego va a estar en este idioma a pesar de que el equipo de programación es español? ¿No piensan traducirlo al castellano?

Jorge Márquez. Castellón.

Ciertamente, el juego está siendo creado por Pyro Studios, un equipo de programación español. Sin embargo, dado que están bajo el amparo económico de Eidos Interactive, es lógico y normal que se vaya a realizar la versión inglesa para su venta a nivel internacional. De cualquier manera, serena tus nervios, pues los españoles podremos contar, con toda seguridad, con una versión en castellano.

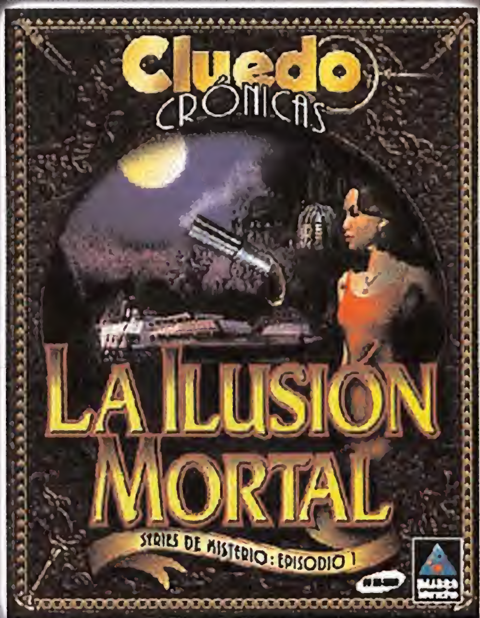
MULTIJUGADOR PARALELO

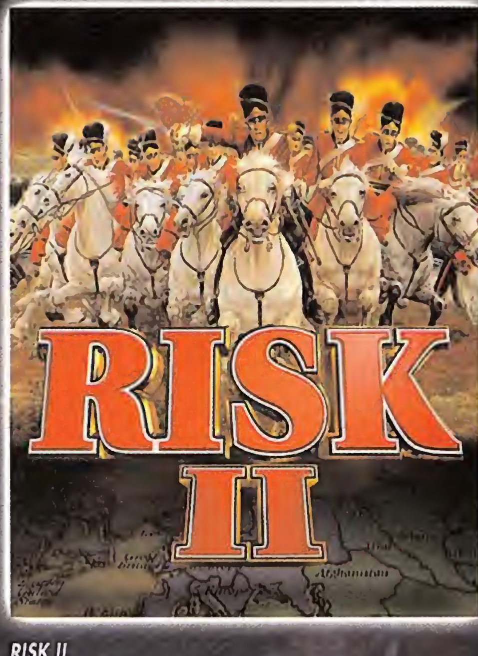
Tengo dos ordenadores en mi casa. Con un cable paralelo hemos podido jugar a «Age of Empires» y a «Quake II», aunque al «Quake II» solamente hemos podido jugar en modo Deathmatch. No hemos sido capaces de jugar al modo cooperativo. ¿Qué puedo hacer?
En vuestra revista pude ver la demo de «Quake III», aunque se veían los objetos y los otros jugadores a través de la pared. ¿Eso es solamente en la demo o también es en el juego?
Me compré el juego de «Faraón» y resulta que en el almacén no me acepta dar las órdenes especiales ¿Qué puedo hacer?
Algunos días, un amigo mío se trae a casa otro ordenador para ver si entre los tres podemos jugar a «Age of Empire» o a «Quake II» pero resulta que no tenemos más salidas de cable paralelo ¿Cómo puedo conectar los tres ordenadores con este método si no tengo más salidas?

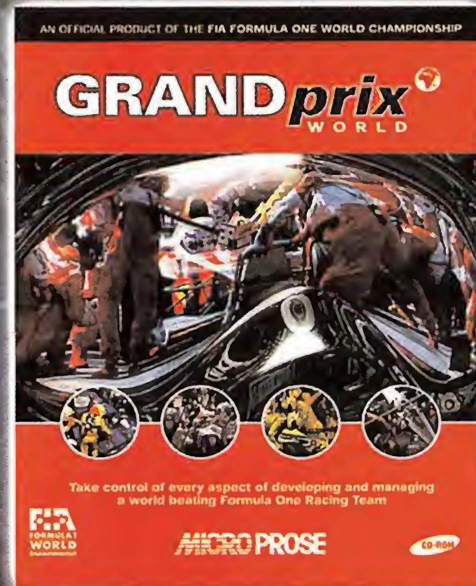
Carlos Morán. Burgos.

Mucho nos tememos que si no puedes jugar en modo cooperativo a «Quake II» es por la simple razón de que ese modo no se refleja entre los posibles para la opción de multijugador.
Creemos que ese error gráfico en la demo de «Quake III» puede deberse a un fallo en el funcionamiento de tu tarjeta 3D y, más concretamente, en lo referente a los drivers que está utilizando. Te aconsejamos que consigas la actualización en la página web de la compañía y los instales a ver si te funciona correctamente.
Mucho nos extrañaría que «Faraón» tuviera algún error de programación de ese tipo, pues todos los juegos son sometidos a un control de testeo exhaustivo y un fallo de ese calibre no podría pasar desapercibido. Prueba a repetir todos los pasos del tutorial que viene y seguro que descubrirás que te estabas olvidando de llevar a cabo alguna acción esencial.
Cuando hay más de dos ordenadores implicados en una partida multijugador, es muy aconsejable hacerse con unas tarjetas de red, que no son para nada caras y que, correctamente instaladas, funcionan al 100% de sus posibilidades.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***MICROMANÍA****. C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR****.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**





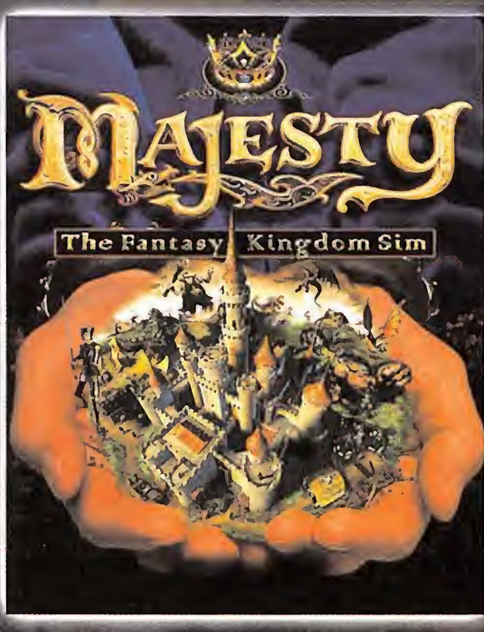


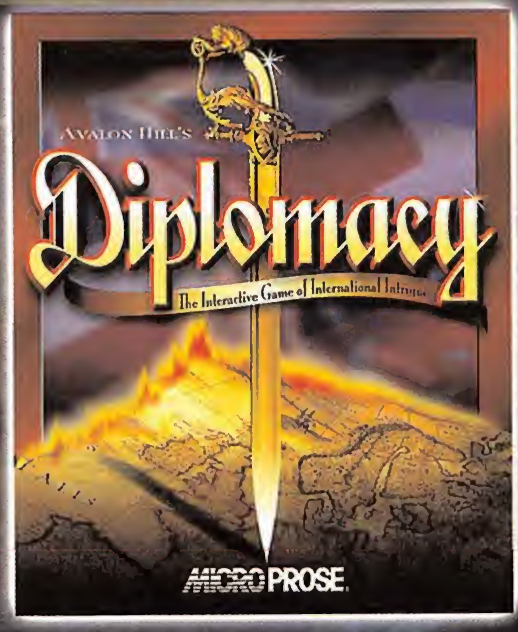
CLUEDO CRÓNICAS: LA ILUSIÓN MORTAL
Bienvenido a "La Ilusión Mortal", episodio 1 de la serie de crónicas de misterio, un juego desarrollado en un mundo tan detallado que parece real, en el cual tendrás que resolver un crimen. Fantástica animación tridimensional, increíbles gráficos y movimiento de 360°.
AVENTURA (Hasbro)

RISK II
El juego de estrategia de tablero más popular de todos los tiempos actualizado con nuevas características, gráficos, unidades y multitud de variantes. ¡Conquista el mundo!.
ESTRATEGIA (Hasbro)

GRAND PRIX WORLD
Vive el lado oculto de la competición. Finanzas, contratos, talleres, patrocinadores... Disfruta del mejor manager de Fórmula 1. (ESTRATEGIA)

LA MEJOR ESTRATEGIA Y EL MISTERIO DE LOS JUEGOS DE TABLERO CLÁSICOS AHORA EN TU PC





MAJESTY
Eres el soberano de la mítica tierra de Ardania. Como tal, dictas las leyes de tu reino, ordenas como y donde erigir estructuras especiales y reclutas aventureros con personalidad propia. Ello no están bajo tu control, pero si bajo tu influencia. Determina cual debe ser su comportamiento y descubre que les inspira para completar sus búsquedas.
ESTRATEGIA (Hasbro)

DIPLOMACY
El galardonado juego de intriga política y poder militar en la Europa Imperial se traslada del tablero a tu ordenador para ofrecerte horas de diversión en las que desarrollar tus tácticas. Conquista Europa y derrota a tus adversarios.
ESTRATEGIA (Hasbro)

HASBRO Interactive

PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1°, 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

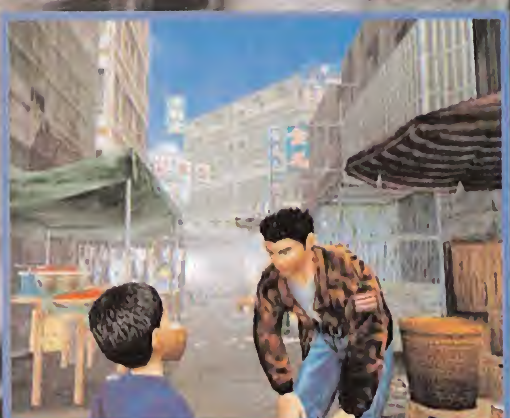
- Compañía: **SEGA**
- En preparación: **DREAMCAST**
- Género: **AVENTURA/ROL**

Shenmue
Piensa a lo grande

Dicen que es el juego más ambicioso jamás diseñado. Dicen que ha costado más de diez mil (10 000) millones de pesetas en su producción. Que jamás ningún productor ha contado con tantas facilidades y que ningún otro título puede igualar el realismo que es capaz de ofrecer... ¿Cuál es la realidad detrás de todos estos datos? ¿Qué juego ha sido capaz de aglutinar esta avalancha de medios y recursos? Un nombre se esconde tras los números, y un hombre ha sido capaz de hacer realidad su sueño más deseado.









No se puede decir, desde luego, que «Shenmue» haya sido la mayor preocupación de Sega, a nivel de marketing, desde el momento en que la máquina se hizo oficial y los primeros títulos comenzaron a aflorar en las listas de lanzamientos previstos para cuando Dreamcast viera la luz. Muy al contrario, bastaron unas cuantas secuencias del juego en funcionamiento, un par de palabras ("tiempo real"), y la maquinaria se puso a caminar sola.

La prensa especializada de medio mundo comenzó a girar la rueda y desató la avalancha. La bola de nieve se iba haciendo mayor a medida que el tiempo pasaba y las (escasas) imágenes cedidas por Sega daban cuenta de lo que podría ser el juego de producción más ambiciosa jamás imaginada. Los responsables de la compañía no se anduvieron con miramientos para cubrir las demandas y necesidades que un hombre, Yu Suzuki, uno de los mayores filones que Sega ha tenido jamás en su nómina, iba solicitando. Así, un año, otro... hasta cinco. ¿Por qué algo tan sencillo como un videojuego ha precisado algo así?

ATRAPAR LA REALIDAD

Incluso antes de que comenzara la carrera por la creación de un nuevo hardware y una tecnología mucho más avanzada de lo que entonces se podía imaginar, Suzuki ya estaba dándole vueltas a su gran proyecto, con un equipo de desarrollo integrado por un número aún no desvelado de personas, y que debería sentar las bases de la producción de videojuegos para un futuro a medio plazo. La idea básica era atrapar la realidad, la vida misma, en un universo virtual, en el que el jugador fuera realmente capaz de desarrollar una existencia alternativa, y donde pudiera llevar a cabo prácticamente cualquier acción imaginable.

No se contemplaba, en cualquier caso, un concepto de "existencia" que se enmarcase en un entorno como el que se puede imaginar en una comunidad virtual. Esto es, no se trataba de crear algo similar a «Ultima Online», en el que un usuario pudiera situar su avatar en un universo imaginario. El propósito era desarrollar un juego, eso sí, sumamente ambicioso e inigualable en proporciones a todo lo que antes se había podido encontrar.

Y, mientras el concepto y el diseño iban tomando forma, la única pega con que se encontraba Yu Suzuki, el hombre que ha dado a Sega algunos de los mayores éxitos de su historia en el mundo de las recreativas, era la imposibilidad de disponer de una tecnología lo bastante potente como para que su criatura tomara forma. Ni siquiera Saturn, que aún no había visto la luz, se planteaba como un soporte de potencial adecuado y fiable para que ese juego se pudiera desarrollar.

¿Es Dreamcast, entonces, un fin más que un medio? No tiene lógica pensar que el desarrollo de una máquina como Dreamcast responda a las necesidades de un único proyecto, como «Shenmue», pero no cabe duda que –Suzuki, en cualquier caso, lo niega– un hardware de las características de la máquina de Sega se planteaba como imprescindible –y como tecnología mínima– para dar vida al sueño de Yu Suzuki.

Línea Directa con... **YU SUZUKI**, Productor de «Shenmue»







Considerado, desde hace años, como una verdadera leyenda en el mundo del videojuego, el trabajo de Yu Suzuki, siempre ligado a Sega, va desde la creación de revoluciones en el mundo del arcade, en el apartado del hardware («R 360»), hasta la innovación tecnológica en el aspecto del software («Virtua Fighter»). Su más reciente creación tiene nombre, «Shenmue», y soporte, Dreamcast, muy concretos. Hasta el momento, Suzuki apenas sí había rozado el desarrollo de juegos para el ámbito doméstico, de manera exclusiva. Pero, como todo en su curriculum, cuando hace algo lo hace a lo grande. Por eso, Micromanía quiso que Yu Suzuki compartiera alguna de sus impresiones sobre «Shenmue» con todos sus lectores.



MICROMANÍA: ¿De dónde partió la inspiración para la idea original de «Shenmue»?
YU SUZUKI: *En las máquinas recreativas, por lo general, una partida a cualquier juego no dura mucho más de unos tres minutos. Hasta la fecha he desarrollado multitud de arcades de este tipo, pero en esta ocasión lo que quería era olvidarme de esa limitación de "tres minutos por partida" y crear algo con lo que un jugador se sintiera satisfecho en lo referente a profundidad y riqueza de diseño, acción, variedad y jugabilidad. Con este objetivo, comencé a plantearme cómo podía ser «Shenmue».*

MM.: ¿Qué buscabas conseguir con «Shenmue», tanto en diseño como en acción?
Y.S.: *Atrapar la realidad. En «Shenmue» realmente puedes vivir una vida.*

MM.: ¿Cuál ha sido la razón por la que se ha decidido dividir la historia en varios capítulos, que se venderán como juegos independientes?
Y.S.: *Básicamente que todos los contenidos del diseño del juego formaban un conjunto desproporcionado. Y como no quería, en modo alguno, limitar el contenido ni la historia, y que los jugadores disfrutaran de todo el universo de «Shenmue» al completo, hubo que tomar esta decisión.*

MM.: ¿Cuánta gente ha estado involucrada en el desarrollo del juego?
Y.S.: *Durante cinco años hemos estado trabajando en el concepto del juego, y tres de ellos dedicados al desarrollo en sí. El número exacto de personas en el equipo es confidencial, pero bastará echar un vistazo a los créditos para darse cuenta de que han sido muchas las involucradas en el juego.*

MM.: Desde el punto de vista técnico, ¿cuál ha sido el apartado más complejo de llevar a cabo?
Y.S.: *Todos. Desde el principio hasta el final, «Shenmue» ha sido un verdadero desafío.*

MM.: ¿Qué era lo más importante para ti, la calidad gráfica, la interacción, el desarrollo de la IA?
Y.S.: *Mi verdadera preocupación era conseguir crear un mundo virtual que pusiera en práctica todo aquello que mi imaginación había ideado. Y creo que lo he conseguido.*

MM.: ¿Cómo encaja, en esa puesta en práctica, conceptos como la evolución de la personalidad del protagonista o el paralelismo con una vida real?
Y.S.: *Cada jugador sólo tiene que fijarse en su vida real. El mismo tipo de cosas que nos pasan a todos pasan dentro de «Shenmue»: el paso del tiempo, los cambios climáticos, conocer a gente... Y todo afecta al juego, tal y como si se hubiera cogido la vida de alguien y se hubiera metido en un mundo virtual.*

MM.: ¿Hasta qué punto es realmente importante esa interacción con personajes a los que conoces?
Y.S.: *En «Shenmue», aunque no se trate de personajes con una especial relevancia, cada carácter tiene su propia existencia en el universo de juego. Una interacción con ellos, aunque sea mínima, equivale a entrar, en cierto modo, en sus vidas llegando, por tanto, a afectar la del protagonista.*

MM.: ¿Qué tipo de equilibrio se ha buscado, en el diseño del conjunto, entre aspectos como acción, aventura, exploración, combate...?
Y.S.: *Como buscábamos abarcar la mayor variedad posible de usuarios para el juego, hemos procurado simplificar al máximo todo lo relacionado con los controles y el interfaz. No pretendíamos, por ejemplo, enfrentar al jugador a combates del tipo «Virtua Fighter». De este modo diseñamos un sistema llamado QTE (Quick Time Event), de modo que todo se redujera a comandos muy sencillos. Al buscar la sencillez en el apartado del control quizá los momentos de lucha y combates parecen insignificantes en comparación con el resto de posibilidades en la aventura y la exploración, pero en conjunto creo que existe un equilibrio bastante bueno entre las distintas facetas de «Shenmue».*

MM.: ¿Crees que «Shenmue» es el juego que, actualmente, lleva al límite las capacidades tecnológicas de Dreamcast?
Y.S.: *Sinceramente pienso que Dreamcast puede dar bastante más de sí, pero es cierto que utilizamos el hardware de manera exhaustiva.* ►

Y es que «Shenmue» ha planteado numerosos interrogantes desde el mismo instante de su presentación al mundo entero. Poco, muy poco había dejado entrever la compañía del título que quiere convertirse en abanderado de un nuevo sistema de producción de juegos. Apenas unos datos, unas pantallas... Hasta que vio la luz en Japón, y se rompieron todos los esquemas.
Hasta ese instante, Sega había presentado, tan sólo, unas versiones jugables de mínimas partes del juego. Unas cuantas secuencias de combate, algunos personajes animados y poco más. Sin embargo, «Shenmue» se ha revelado como, prácticamente, aquello que Suzuki tenía en mente: un mundo real contenido en un videojuego.

MÁS ALLÁ DE LA TECNOLOGÍA

Si bien es cierto que el potencial tecnológico es en buena parte responsable de lo que «Shenmue» puede llegar a ofrecer, no es menos cierto que el diseño básico y el concepto inicial han constituido la piedra angular del proyecto. Las excepcionales ►

MM.: ¿Tuviste alguna intervención en el proceso de diseño del hardware de Dreamcast?
Y.S.: *No. Sólo me dediqué al proceso de producción de «Shenmue». No tomé ninguna decisión sobre cómo debía ser la máquina.*

MM.: ¿Existirá alguna atención especial al VM en la versión final de «Shenmue»?
Y.S.: *Puedes usarlo, claro, para salvar partidas, pero también será posible descargar nuevos personajes desde la página web de «Shenmue» para introducirlos en el juego.*

MM.: ¿Crees que un juego como «Shenmue» puede funcionar bien en mercados tan diferentes del japonés, como el americano y el europeo?
Y.S.: *En Japón el juego está funcionando muy bien y, aunque la fecha definitiva de lanzamiento para otros mercados aún no está decidida con total seguridad, haré todo lo posible para que la adaptación a los gustos particulares de cada uno sea perfecta.*

MM.: ¿Cuál crees que es la principal diferencia entre producir juegos orientados al mercado japonés, y a cualquier otro?
Y.S.: *No podría dar una respuesta sencilla a eso. Supongo que los factores a considerar son múltiples y de lo más variado...*

MM.: ¿Qué piensas de las nuevas consolas de Sony y Nintendo?
Y.S.: *No quiero entrar a valorar otras máquinas que no sean Dreamcast. Digamos que pienso que Dreamcast es una consola que puede competir perfectamente con cualquier otro hardware.*

MM.: ¿Qué es lo mejor y lo peor de Dreamcast a la hora de desarrollar juegos?
Y.S.: *Creo que, de cara al programador, Dreamcast es un hardware casi perfecto. El entorno y los kit de desarrollo poseen una estructura realmente potente y asequible, de cara a la programación, y la calidad técnica es muy elevada. De momento no me he topado con ningún aspecto negativo. Estoy realmente orgulloso de Dreamcast.*



«Shenmue» es el juego de las grandes cifras; el presupuesto total de desarrollo con que se ha contado, el tiempo invertido en el mismo, el número de capítulos que componen la aventura...







animaciones, efectos visuales, realismo de personajes, escenarios y múltiples detalles de calidad, en el ámbito gráfico, responden únicamente a la idea de presentar una aventura en la que el protagonista, Ryo Hazuki, se ve envuelto en una oscura trama en la que nos meteremos en su piel y tendremos, como si de la vida misma se tratara, desarrollar actividades tan cotidianas como las que habitualmente nos ocurre en la realidad.
Los cientos de personajes que pueblan el universo de «Shenmue» tienen su personalidad definida, podemos hablar y relacionarnos con ellos, visitar cualquier lugar del extenso mundo que compone el escenario de juego, y establecer una interacción total con el entorno. Ahí radica el cúmulo de enormes posibilidades que abre un título como éste. Aunque sea un juego, con unos objetivos –más o menos– definidos, es tan realista que permite –y obliga– al jugador, a entrar de lleno en un rol activo en el que hasta debe trabajar para conseguir dinero, comer, vivir y divertirse.
Aunque, cuando «Shenmue» hizo su aparición en Japón desató verdadero furor, parece que en los últimos tiempos la fiebre se ha rebajado. Quizá se deba a que, en la práctica, es un título que está estructurado como el primero de un conjunto de 16 capítulos que compondrán el universo virtual global soñado por Suzuki. ¿Algo excesivo? Tiempo al tiempo. De momento, aún tendremos que esperar para verlo en el mercado español. Ciertos interrogantes no han sido desvelados por Sega sobre el momento ni las condiciones de su aparición pero, para ir abriendo boca, Micromanía se puso en contacto con Yu Suzuki que respondió a algunos detalles sobre la producción del juego.

F.D.L.



500 e-bonus
por la cara
En alcoste.com con la primera compra te regalamos 500 e-bonus, es decir, 500 pesetas para que te lo descuentes de tu pedido.
Con cada compra acumulas los e-bonus correspondientes a los productos que compres. Puedes acumular tantos e-bonus como para comprarte los productos que deseas sin pagar una peseta.
En alcoste.com, cuanto más compras más ganas.
ecuality
www.ecuality.com
www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio
libros, música, VHS, DVD, software, informática, electrónica

Entre los más grandes

Codemasters®

Colin McRae Rally 2.0


La aplicación de diversos efectos visuales, como el mapeado de entorno, consigue elevar el realismo del juego a cotas increíblemente elevadas.

En preparación: **PC, PLAYSTATION**

El que probablemente ha sido el mayor éxito de la compañía hasta la fecha y que colocó a Codemasters como una de las grandes a nivel mundial, «Colin McRae», tiene en preparación la segunda parte de este superventas, en su versión PC, con la de PlayStation recién salida al mercado.

Diseñado como una experiencia totalmente nueva de juego, Codemasters no ha querido hacer de la segunda parte de «Colin McRae» una mera continuación de una fórmula conocida. La jugabilidad, el control, la IA, los vehículos, los circuitos y todo el concepto del juego, se ha rehecho de cabo a rabo. Y, aunque ambas versiones, PC y PlayStation, son idénticas en cuanto a contenidos y opciones, los usuarios de un compatible disfrutarán de mejor calidad gráfica, así como de unos efectos visuales mucho más depurados que en el formato consola.

En nuestra visita a Codemasters, Will Baggerly, responsable de producto de la compañía, nos comentó las principales diferencias entre la versión original y la 2.0. "Ahora debe haber unas treinta personas trabajando en el juego, al que se está procurando dar un aspecto mucho menos minimalista que la versión original, en lo que se refiere a la conducción, propiamente dicha. La intención es que, sobre todo, la gente se divierta pilotando, para lo que se han incluido un montón de nuevos modos de juego, partiendo de las dos variantes clásicas, el modo campeonato o la competición en tramos singulares."

NOVEDADES Y MEJORAS

La duda que resulta más evidente formularse es que si el título original tenía tantas virtudes, es muy posible que todas las novedades que se han incluido en esta versión se reduzcan a meros añadidos decorativos. Según Will, "siempre hay que intentar mejorar un juego, cuando se aborda una segunda parte, porque es el único modo de mantener un nivel competitivo. Cuando «Colin McRae» apareció, el mismo Colin nos comenzó a realizar sugerencias sobre ciertos detalles que se podrían mejorar en una versión posterior, sobre todo en lo referente a la jugabilidad. Un ejemplo puede ser el comentario que nos hizo acerca de la conducción sobre grava, cuyo empuje el juego original no reflejaba de manera totalmente real, y ahora ha sido modificado. La suspensión en la versión 2.0 se ha reflejado de manera independiente en las cuatro ruedas, a diferencia de «Colin McRae» donde sólo afectaba a dos, así que cuando ahora se conduce sobre algún objeto o cualquier tipo de terreno, no sólo se siente la diferencia en el control, sino que se puede apreciar también en la pantalla. La suspensión independiente asegura una rotación real de cada rueda, lo que revierte en la tracción y el agarre de manera realista. (...) La gente decía que el primer juego no era lo bastante real en muchos apartados, así que todo se ha mejorado de manera general. Se puede incluso apreciar cómo el coche se inclina al tomar una curva (...) Al trabajar en contacto directo con un montón de constructores nos hemos asegurado de obtener una información precisa y correcta y de Ford, con el Focus, hemos recibido la telemetría real del coche, que se ha usado en el código del juego. Estos detalles de telemetría permiten obtener una simulación física perfecta, a un nivel que no se logrado en ningún otro juego de coches (...) Por otro lado, gran parte del equipo de desarrollo ha viajado por todo el mundo visitando circuitos, hablando con pilotos, conduciendo algunos de los coches reales, etc. No se trataba tan sólo de recoger información vital, sino de asegurarse que todo se reflejaba de manera correcta y realista en el juego. En lo que respecta al apartado puramente



Will Baggerly, responsable de producto de la compañía

Codemasters se ha perfilado en los últimos meses como una de las compañías de más rápido y mayor crecimiento a nivel mundial. No se trata tan sólo de un rápido aumento de su plantilla, con unos estudios que, hoy por hoy, se cuentan entre los más grandes que se puedan imaginar, sino a un elevado número de proyectos en desarrollo, hasta seis, cuyo lanzamiento está previsto para antes del próximo otoño. Más de trescientas personas, en total, se encuentran trabajando en estos juegos, en el enorme edificio que la compañía posee muy cerca de Birmingham, donde acudió Micromanía para descubrir todos los secretos que allí se esconden.



La detección de colisiones ha sido uno de los grandes retos del equipo de desarrollo, que ha sido capaz de identificar múltiples puntos de impacto.



Aunque en el sistema "clásico" de competición corremos contra el reloj, se han incluido modos más arcade para realizar carreras contra otros coches.



La espectacularidad visual de algunas secuencias en el juego se basan en la perfección tecnológica que ha alcanzado el engine desarrollado.

visual del juego, no sólo se ha trabajado en conseguir unos escenarios mucho más detallados y realistas, sino que se utilizan algunos efectos tan impresionantes como el mapeado de entorno, permitiendo que los reflejos que se contemplan en los vehículos sean lo más fieles posible a como se verían en un coche de verdad."

En lo que respecta al diseño general del juego y el engine, alrededor del 50% del código se importó del título original. Asegurar que todos los apartados de «Colin McRae Rally 2.0» estén reflejados de un modo realista es uno de los principales objetivos del equipo. Una depuración correcta y una aplicación adecuada de la IA han sido también las principales preocupaciones del desarrollo, para lo que se han creado una serie de editores, en los que en cada centímetro del circuito se pudieran gestionar estos parámetros. Sin embargo, y pese a que la IA es un componente esencial, son las propias habilidades del jugador las máximas responsables de los posibles resultados a obtener, así que por muy buena que sea la IA, si el jugador no posee una aptitud adecuada, habrá muchos problemas para conseguir buenas posiciones.

OBJETIVOS

Aunque lo principal es conseguir que el juego tenga el mejor aspecto posible, este apartado va parejo a una gran jugabilidad, lo que da pie a combinar ciertos toques de simulación con el arcade más puro. Consiguiendo equilibrar nuestras habilidades en ambos aspectos, conseguir victorias no es cuestión sino de tiempo y práctica. "Muchos simuladores son bastante difíciles de controlar", comenta Will, "así que hemos ajustado al máximo el nivel de dificultad para que la mayoría de usuarios puedan disfrutar, en cualquier caso, del juego. En otras palabras, hemos intentado ofrecer lo mejor de ambos géneros."



Frente a los cuatrocientos polígonos de media que ofrecía el primer «Colin McRae», para su continuaci;on, Codemasters ha desarrollado modelos que alcanzan setecientos polígonos, y más, con lo que se ha hecho posible un mayor realismo en las 3D, y en los efectos visuales.

VISTAS Y ESCENARIOS

Todos los circuitos incluidos en el juego no son reales, sino inspirados en ciertos ambientes, para asegurar que el nivel de jugabilidad sea el máximo posible. Si el equipo se hubiera dedicado a recrear circuitos auténticos, el realismo estaría al más alto nivel, pero se perdería jugabilidad en favor de la ambientación, lo que no quiere decir que la atmósfera conseguida no sea realista ni reconocibles los países en los que se supone estamos compitiendo.

En cuanto a las vistas, por defecto existe una cámara estándar desde el interior del coche, aunque se han incluido muchas otras exteriores, incluyendo una sobre el capó y otra sobre el techo. De momento, Codemasters no ha decidido si incluirá en la versión final del juego un modo de repetición.

En todos los circuitos se están implementando distintas condiciones climáticas, con nieve, lluvia, niebla, barro y tantos tipos de terreno como se pueda imaginar. Debido a la gran variedad de ambientes que recrean los distintos países en la competición, cada uno posee unas características de clima específicas.

DETECCIÓN DE COLISIONES

La detección de colisiones es un apartado que se puede calificar como brillante en "Colin McRae 2.0". Cualquier buen título de conducción basa gran parte de su potencial en las reacciones de los vehículos y los daños que pueden sufrir. Los modelos 3D son realmente complejos y sofisticados, en este sentido, y todos incluyen múltiples puntos de detección de colisiones de modo que si, por ejemplo, chocamos contra un muro, veremos cómo se deforma la parte que haya dado con él. Si el coche vuelca, el techo se deformará en función de la violencia del impacto, y el daño recibido influirá en el comportamiento posterior del coche. Se puede, incluso, perder alguna rueda y seguir conduciendo, como en la vida real, aunque el ►



Como ya ocurría en el juego original, los distintos trazados no son reales, pero su ambientación se inspira en escenarios reales de cada país.



El Ford Focus aparece en «Colin McRae 2.0» como protagonista principal, aunque no único, de la amplia gama de vehículos a nuestra disposición.



La simulación física ha sido una de las grandes preocupaciones del equipo, consiguiendo unos resultados finales realmente brillantes.








En la versión PlayStation, a la que corresponden estas imágenes, se pueden encontrar idénticos modos de juego que en PC. En términos generales, todo lo referente a jugabilidad es igual, en ambas versiones, estando la única diferencia palpable en la resolución gráfica desplegada por las dos máquinas. Aún así, y pese a que ciertos efectos especiales no son aplicables en PlayStation, la mayoría de FX sí se han pasado de uno a otro formato de manera precisa y similar, pues el engine para ambas versiones ha sido desarrollado de manera simultánea, y procurando equilibrar prestaciones y potencia, al máximo.

daño que reciba el coche vaya en progresión. Cada uno de los coches está compuesto por unos setecientos (700) polígonos, en comparación a los no más de 400 de media que se daban en "Colin McRae".

COPILOTOS

Un apartado realmente interesante de «Colin McRae Rally 2.0» es el copiloto, con el que se puede interactuar. Nuestro hombre nos irá dando las instrucciones pertinentes a lo largo de cada competición, e incluso escucharemos cómo nos avisará de los fallos y criticará nuestras malas actuaciones –no digamos si chocamos–. Es decir, más información es facilitada de manera constante al jugador. En total, casi se ha doblado la cantidad de diálogos, respecto al primer juego, que se han utilizado como frases del copiloto.

LOS PAÍSES

A diferencia de los rallies reales, no se ofrece ningún tipo de premio al finalizar una carrera, pero es posible reparar y ajustar el vehículo al final de cada sección. El pilotaje en rallies se basa en ser el mejor, llegar a ser el campeón compitiendo durante una temporada completa a través de ocho países distintos, incluyendo cada uno una media de diez o doce tramos, lo que equivale a decir que existen cerca de ochenta recorridos diferentes para temporada.

Cada país, lo que incluye a Grecia, Reino Unido, Francia, Suecia, Australia, Italia, Kenia y Finlandia, ofrecerá un desafío diferente, en función de sus particulares condiciones de terreno y climatología. Una atención muy especial se ha puesto en los detalles que se encuentran a lo largo de cada recorrido, como vallas, iluminación, etc.

PC Y PLAYSTATION

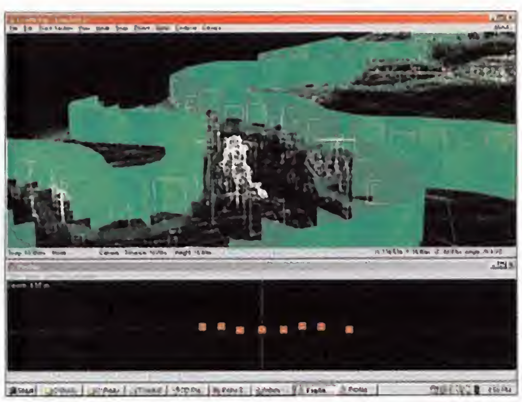
"La gente suele preguntarnos por el engine del juego", comenta Will, "que en PC se basa en el uso de Direct3D y el soporte casi total de todo tipo de tarjetas gráficas. Algunas de las más recientes ofrecen la resolución más elevada jamás vista en un juego de estas características. Un PC con una buena tarjeta 3D ofrecerá un nivel de detalle jamás alcanzado en la generación gráfica lejana. Y si se soporta el mapeado de entorno, el realismo es impresionante de veras (...) Para desarrollar la versión PlayStation hemos diseñado una serie de herramientas que nos permitan pasar de una plataforma a otra sin ningún problema. Así, nos aseguramos de que ambas versiones sean prácticamente idénticas, desarrollando ambas al mismo tiempo."

EN RESUMEN

Como en el primer título, el mismo McRae ha estado asesorando al equipo durante el desarrollo, para conseguir el máximo realismo sin perder de vista el objetivo principal de la jugabilidad. Cada circuito se viene a recorrer en unos cinco minutos, más o menos, pues Codemasters no ha querido llegar a un nivel de realismo máximo en este apartado, para evitar un posible aburrimiento del jugador. Han seleccionado los mejores obstáculos, terrenos y aspecto para cada tramo. El tiempo y esfuerzo invertidos en todo el desarrollo ha sido el más grande que Codemasters ha puesto nunca en ningún otro título, y esperan obtener la recompensa merecida.



Las herramientas desarrolladas por el equipo para la realización de este nuevo juego han constituido un apartado imprescidible en el conjunto de la producción. De no ser por ello, el juego no habría sido posible.



Aunque cerca del 50% del engine original fue exportado, inicialmente, del primer juego, posteriores retoques y modificaciones permiten considerar la tecnología de esta segunda parte, como totalmente nueva.

WTC. World





Adam Parsons, Director Artístico del proyecto.

En preparación: **PC, PLAYSTATION**

Si se ha jugado a «TOCA» en cualquiera de sus dos entregas, «WTC» resultará ligeramente familiar al usuario. «TOCA» se basaba en competiciones desarrolladas en el campeonato británico de turismos, al que se añadió una serie de circuitos extra. Con «World Touring Cars» el equipo de desarrollo ha pretendido dirigirse en una dirección diferente. Ahora la competición se hace global, con vehículos y circuitos de todo el mundo.

Se podría decir que «WTC» es un simulador, o al menos tiene su espíritu, pues una considerable parte de la acción y la jugabilidad tiene un tratamiento mucho más arcade. Ofrece la agresividad que dieciséis coches, que compiten en 23 de los más famosos circuitos de todo el mundo, pueden dar. En total existen 40 modelos diferentes de vehículos se ponen a disposición del usuario, de los constructores más importantes y respetados de los cinco continentes. Codemasters tiene la intención, con «WTC», de poner una especial atención a los pequeños detalles, de modo que este proyecto sea capaz de dejar muy atrás a cualquier otro título del género en PlayStation.

Adam Parsons, director artístico del proyecto, pero que también ha trabajado en otras áreas del desarrollo, no sólo quiso entrar a comentar ciertos detalles del mismo, sino que deseaba demostrar que es el juego que pondrá toda la potencia de PlayStation al límite mismo de la máquina. "Es difícil encontrar", comenta

Touring Cars











Con «WTC» Codemasters pretende perpetuar una serie de títulos que les ha dado un excelente resultado, sobre todo en el mercado de PlayStation.



Nuevos avances en el desarrollo tecnológico del juego permiten conseguir escenas más realistas y espectaculares que en versiones anteriores.



Aunque la versión de PlayStation es la única que Codemasters ha llegado a a enseñar, la compañía asegura que el juego será espectacular en PC.

Parsons,"el nivel de detalle que ofrece «WTC» en cualquier otro juego de PlayStation. El engine de simulación física es realmente especial, ya que cada uno de los 16 coches que compiten en cada carrera es capaz de mostrar daños al detalle. Esta tecnología de detección de colisiones es de lo que el equipo de desarrollo realmente está más orgulloso. Es un juego de coches, así que queríamos asegurarnos de que todos los vehículos se tuvieran unas reacciones reales. Cuando corres el daño que pueda recibir tu vehículo es muy importante. No depende tan sólo de la fuerza del impacto, sino del ángulo de impacto, para que el daño reflejado sea realista. Sin entrar en detalles demasiado técnicos, digamos que se trata de desplazar vértices de los modelos 3D para que el resultado sea el deseado. En otros títulos los daños se cuentan por zonas predefinidas, de modo que da igual cómo te golpees, pues no existe variación en la respuesta del coche, según la zona donde te golpees. Es algo muy sutil, pero que lleva un gran tiempo de programar y depurar."

AVANZAR EN EL JUEGO

Se trata de ganar. Y a medida que se desarrolla la acción, si los resultados nos acompañan empezaremos a recibir ofertas de distintos equipos para conducir nuevos modelos de coches. Se pueden entablar diversas negociaciones si nuestra intención es la de ir mejorando. La típica oferta es que algún constructor nos "toque" y nos comenta algo como "si ganas la próxima carrera queremos que fiches por nuestro equipo". Así, distintos modelos de vehículo comenzarán a estar disponibles, e iremos desarrollando una verdadera carrera como piloto profesional.

LOS CIRCUITOS

Los circuitos han sido recreados en base a las visitas que los miembros del equipo de desarrollo realizaron a pistas reales, tomando fotografías y grabando vídeos y más vídeos. El mismo Adam comenta que "me entrevisté con los encargados de equipos y circuitos de competición, e incluso recorrí alguno que otro personalmente pilotando un coche. Tenemos, también, datos reales de los circuitos y con cámaras digitales fuimos recogiendo información de distintas pruebas desde varios ángulos, para obtener toda clase de perspectivas en plena competición. Creemos que muchos juegos que se han basado en este tipo de competiciones no han sabido reflejar, en su totalidad, la realidad de las pruebas de "touring".

El juego incluye una modalidad de campeonato en el que se participa en toda clase de pruebas nacionales de distintos países. Ganando una serie de carreras en categorías inferiores se puede pasar a disputar torneos regionales, y después a los nacionales.

LA CONDUCCIÓN

Adam explica que "El control y la sensación de realismo que pueda obtener el jugador en «WTC» es nuestra gran preocupación, y es algo que no hemos perdido de vista ni un segundo. Como, además, tenemos vehículos de tracción a dos y cuatro ruedas, tenemos que hacer un esfuerzo especial para diferenciar claramente la experiencia de correr con uno u otro, sabiendo que en una categoría determinada todos los coches deben tener el mismo límite de potencia. No hay coches más rápidos que otros en una categoría, todo depende de la habilidad del jugador."

La mención de la física de los vehículos es otro de los aspectos importantes. Sin embargo, según Adam "hay que ajustarlo todo al perfecto equilibrio entre jugabilidad y realismo (...) No creemos que haya ningún otro juego de PlayStation que haya llegado tan lejos en los pequeños detalles, consiguiendo un conjunto tan sólido. Los efectos visuales, las rutinas de colisión, la variedad de coches, circuitos y escenarios, la velocidad y el realismo son muy elevados. El control y las reacciones conseguidas dejan muy atrás a cualquier otro juego. Hay muchos buenos juegos de coches, pero sólo unos pocos son realmente excelentes. Lo que se ve en «WTC» y lo que se experimenta es, simplemente, real."

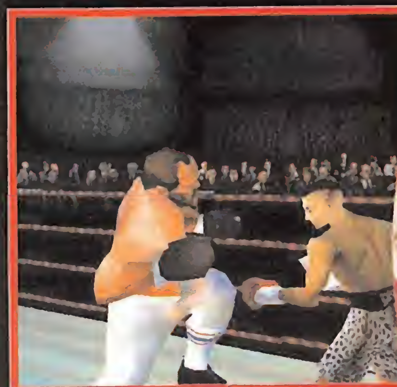
Prince Naseem Boxing



En preparación: **PC, PLAYSTATION**

Estamos ante un título que ha sufrido numerosos retrasos debido a constantes cambios en su diseño y estructura. Sin embargo, las razones argüidas por Codemasters al respecto se basan en el objetivo de crear un juego de boxeo realmente original y atractivo. Todos tenemos una idea más o menos clara de cómo debe ser un juego de boxeo, aunque Alex Darby, miembro del equipo de desarrollo, quiso entrar más a fondo en las posibilidades de «Prince Naseem Boxing».


Uno de los apartados más cuidados en «Prince Naseem» ha sido el de las cámaras, sobre todo en las perspectivas automáticas que se emplean.


Los distintos modos de juego incluidos pretenden que la variedad y diversión sean lo más elevadas posible.

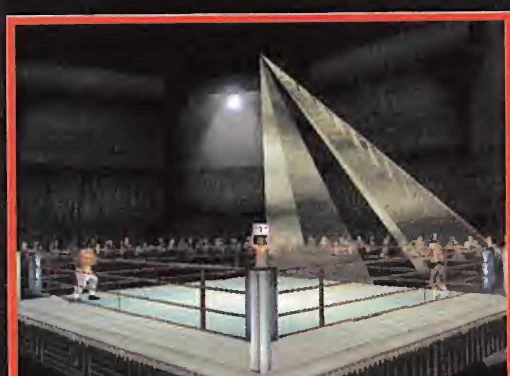
Es difícil", comenta Darby, "situar al juego en un género concreto. Tiene el aspecto propio de un simulador deportivo, pero no tiene los límites que los simuladores suelen ofrecer. Existen dos conceptos básicos en la estructura del juego. Hay una parte totalmente arcade, en la que se pueden escoger 16 boxeadores distintos, cada uno con sus propias características y de los que tan sólo uno es real, Naseem. Por otro lado, tenemos un modo de juego de "carrera profesional", en el que elegimos un boxeador de entre ocho posibles, entre las tres categorías de peso existentes, y tenemos que llevarle a lo más alto, a ser Campeón Mundial (...) Lo original de este último modo de juego es que no se trata, únicamente, de pelear contra otros contrincantes, sin más, sino que existe un total de 30 rivales, que a su vez son entrenados por la IA del programa. Cada uno tiene sus particularidades y habilidades especiales que son potenciadas por el modo de entrenamiento que se escoja. Esto quiere decir que las posibilidades son muy variadas en los resultados finales. Un boxeador que se encuentre situado en el ranking como número 3 puede que nunca gane el campeonato si su entrenamiento está mal dirigido, mientras que otro que esté en el puesto 25 puede ascender rápidamente si se potencian sus mejores habilidades. Cada vez que se gana a un rival y pasamos al siguiente, éste no tiene por qué ser necesariamente más habilidoso que el anterior. Si su entrenamiento no ha sido el adecuado, es posible que falle en el combate, que es lo que ocurre en el boxeo real, si no se considera al contrario. Los boxeadores, por tanto, están constantemente cambiando de posiciones en el ranking mundial, algo que se refleja en la acción del juego a través de las noticias de un periódico, al final de cada semana. Es como un universo deportivo en miniatura."

El resto de boxeadores que aparecen en el juego llegan a ofrecer una experiencia de combate al jugador bastante real. Codemasters no ha querido entrar en un estilo de diseño parecido al que otros títulos, como «Ready 2 Rumble» utilizan, con un aspecto más de cómic o dibujo animado. El "look" general del juego es muy realista. Los movimientos especiales están muy limitados, y se ajustan tan sólo a unos buenos ganchos o excelentes defensas, no animaciones que no sean naturales. "Hemos intentado que algunos de los boxeadores sean algo diferentes a la vida real, como Nas", comenta Alex, "aunque sin perder la credibilidad ni el realismo."

MOVIMIENTOS INTELIGENTES

La IA ha constituido el factor principal en el desarrollo del juego y ha llevado mucho más tiempo del esperado el crear unos algoritmos eficaces. Algo que, además, ha tenido que adaptarse al hecho de que todos los boxeadores tienen animaciones realizadas a mano, sin el uso de técnicas de motion capture. Codemasters cree que este estilo de animación da muchos mejores resultados, en este caso particular. "El equipo estuvo revisando multitud de vídeos y han intentado exportar las sensaciones adquiridas a la acción del juego. Si hubiéramos usado motion capture el aspecto visual sería muy bueno, qué duda cabe, pero nos habría hecho perder el objetivo de la jugabilidad. Con motion capture, además, no puedes poner tanto énfasis como queríamos en las expresiones faciales y corporales, lo que habría influido también en el realismo final", comenta Alex.


Cada rival, en el juego, presenta unas peculiaridades únicas, lo que nos obliga a plantear cada combate de forma distinta.


Es mucho más efectivo desarrollar una técnica depurada que golpear con excesiva potencia. El equilibrio entre ambas nos dará más victorias.



El aprendizaje de distintas técnicas se presenta en el juego como el aspecto más importante.

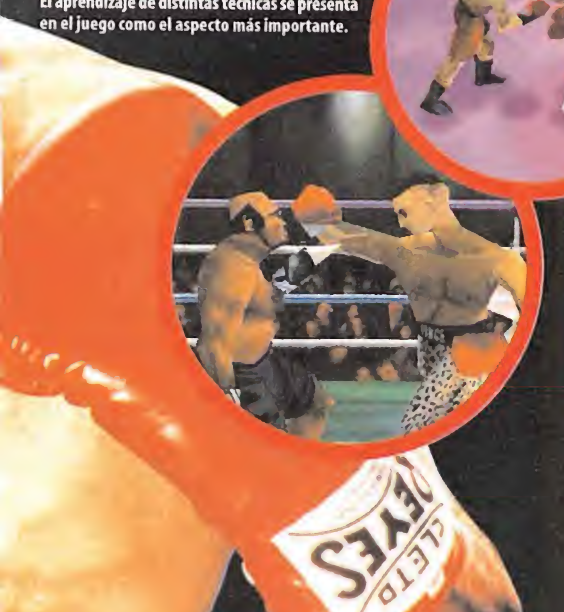


La posibilidad de competir en modo arcade o creando una carrera completa, aporta gran variedad al conjunto.



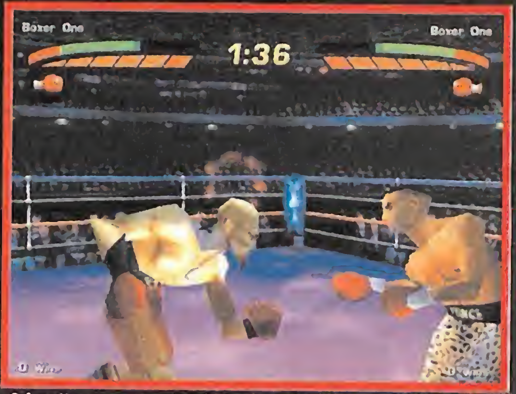
Los rivales están gobernados por una excelente IA, que responde no sólo a nuestras acciones, sino a un plan completo establecido por la máquina.







Aunque habría sido más sencillo para conseguir ciertos resultados, se ha evitado el uso de "motion capture" por no alcanzar la calidad deseada.



«Prince Naseem» no es el típico juego de boxeo, en el sentido de que no basta aprender unos cuantos golpes para derrotar al enemigo.



Alex Darby, miembro del equipo de desarrollo de «Prince Naseem Boxing».

Los conceptos iniciales parecen estar muy bien ajustados. Si escoges un boxeador que no sepa encajar muy bien y le dan un buen golpe, no se recuperará. Se debe asegurar que no ocurra a menudo, porque si no todo será cuestión de entrar en el ring y empezar a esquivar. Los boxeadores responden a un potencial basado en factores como edad, velocidad, resistencia, etc. Vienen definidos por siete parámetros que pueden calibrarse de distintas maneras. Cada uno de estos depende de todos los demás. "Existe una gran interacción con la IA que permita que el jugador pueda tener posibilidades de intuir por dónde van a ir los tiros en cada pelea. No se trata de "engañar" con una IA falseada, pero sí de ajustar datos para potenciar el juego", añade Alex.

K.O.

Conseguir la combinación adecuada de animaciones y movimientos fue uno de los grandes desafíos del juego. Es fácil descubrir que casi toda la acción se basa en aprender a moverse por el ring, y saber aprovechar bien las oportunidades. Mientras que en otros títulos parecidos es posible encontrar un golpe especial con el que la mayoría de rivales queden noqueados, aquí la IA se reajusta constantemente para que el rival sea capaz de responder a todo tipo de tácticas que pongamos en práctica. No se trata de tener más potencia que los contrarios, sino de golpearles desde el lugar adecuado, con el ángulo preciso y en el momento correcto. Algo que funciona de maravilla en la acción del juego. Al movernos por el ring debemos ir aprendiendo a coger posiciones favorables desde las que lanzar nuestros golpes. Ese es el modo correcto de dejar K.O. al adversario, algo que resulta visualmente espectacular. Si el movimiento no es perfecto, podremos golpear al rival y éste podrá caer a la lona, pero se levantará al no haber encajado un golpe lo bastante potente.

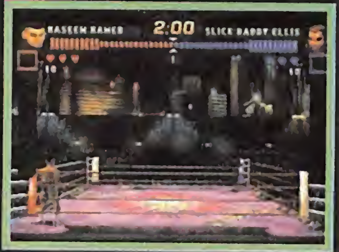
LAS VISTAS

La cámara que utilizará por defecto se sitúa en la mejor perspectiva posible de manera automática, pero también teniendo en cuenta el lugar desde el que resulta más favorable lanzar un golpe. En este apartado «Prince Naseem» funciona de manera prácticamente perfecta. El sistema de puntuaciones, además, se basa en la técnica con que lanzamos nuestros golpes, lo efectivos que resultan y la potencia que ponemos en ellos. Un marcador en el que se recogen los impactos sobre el rival y el porcentaje total de efectividad se muestra al final de cada asalto.

PARTES DIFERENCIADAS

Cada boxeador posee un sistema de puntos de detección de impactos, que recorren todo el modelo 3D, y que permiten que gesticulen de manera especial si son golpeados repetidamente en alguno de los mismos. Sin embargo, no existen puntos diferenciados en nariz u ojos, ya que la cabeza se considera como un todo. El resto se distribuyen por las extremidades, el torso, etc.
El juego basa todo el diseño de la acción en la técnica, y en saber utilizarla con rapidez y reflejos. No es cuestión de potencia y fuerza bruta, ni de aprender golpes espectaculares. Y, además, la perfecta atmósfera recreada para cada combate es casi perfecta. Es realismo, acción y simulación, todo en uno.









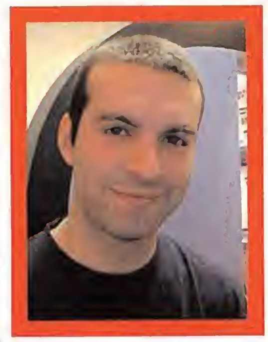




Prácticamente idéntica a la versión de PC, «Prince Naseem» en PlayStation ha supuesto no pocos desafíos para el equipo de desarrollo. La cantidad tan enorme de datos que el juego llega a manejar en algunos momentos, pues las distintas modalidades que se ofrecen obligan a ello, así como el uso de unas animaciones basadas en interpolaciones de movimientos, han puesto al límite, en ocasiones, tanto a la máquina como al ingenio de los programadores.

Music 2000

Mucha gente puede que ya esté familiarizada con la versión PlayStation de «Music 2000», un programa que permite a cualquier usuario componer canciones y melodías de una manera muy sencilla. Una gran cantidad de ritmos, samplers, editores y múltiples canales, permiten conseguir efectos complejos con una facilidad increíble.



Gary Cody, jefe del equipo de desarrollo de «Music 2000».



En preparación: **PC**
Disponible: **PLAYSTATION**

Sin embargo, «Music 2000» debe considerarse como un programa para aficionados, no un título en un estilo profesional, como "CuBase" aunque, así y todo, la versión PC, muy mejorada respecto a la de PlayStation, ofrece gran cantidad de posibilidades MIDI, soporte MP3, etc., lo que en suma viene a constituir un programa de música de prestaciones impresionante y muy sencillo a la vez, con el que se pueden conseguir unos resultados excelentes, siempre que se dedique un esfuerzo a la tarea. Un programa dedicado a todos los fanáticos.

El jefe del equipo de desarrollo, Gary Cody, nos dio más detalles sobre el producto. "«Music 2000» es sencillo de usar y muy simple, en su concepto, pero si somos aficionados a la música y el sonido, puede dar muy buenos resultados. Las principales diferencias entre las versiones de PC y PSX es que aquélla tiene más de todo. Por ejemplo, ofrece 99 canales diferentes en contraposición a los 24 de la versión de consola. Cualquier antiguo usuario de Amiga puede recordar programas como "MED" o "Tracker", que se basaban en los mismos principios de «Music 2000», aunque aquí se ha aplicado una mayor sofisticación, en general, y con mayor amplitud de miras y posibilidades. En el CD se incluyen cientos de samplers divididos en diferentes géneros musicales. Puedes coger un PC y componer unas cuantas melodías muy rápidamente, pero se puede ir mucho más allá. Como el interfaz se basa en el control con el ratón, el usuario se hace rápidamente con todas las opciones de los menús. Con un simple clic se puede abrir una serie de librerías y situar distintos efectos en varios canales. Usando riffs se pueden conseguir resultados excelentes, cuyos límites están puestos por el tamaño del disco duro y la memoria. Tiene soporte para archivos WAV y MP3, y la calidad puede ser como se quiera."



El interface de «Music 2000» se basa en un sistema muy sencillo de distribución de datos en diferentes canales, sobre los que se aplican patrones de sonido.



La compatibilidad MIDI que posee «Music 2000», nos permite conectar instrumentos de manera directa, para grabar distintas melodías y/o riffs.



La potencia de «Music 2000» permite variar hasta al más pequeño detalle de distintos samples, gracias al uso de editores que funcionan de manera intuitiva y muy sencilla, consiguiendo resultados inmediatos.



Uno de los apartados más sorprendentes en el nuevo programa de Codemasters es la posibilidad de crear y editar nuestros propios vídeos, lo que nos permitirá realizar videoclips de manera muy sencilla.

Las posibilidades se amplían, además, con la opción de importar audio desde cualquier CD. Hacer una canción es algo muy sencillo, ya que se trata únicamente de seleccionar una serie de riffs y pegar en los distintos canales disponibles. Se puede comenzar con un bajo, añadir una guitarra en otro canal, pegar un buen ritmo e ir implementando distintas capas de sampleados e ir haciendo pruebas.

"«Music 2000», comenta Gary, "permite diseñar tus propios riffs gracias a un editor a tal efecto. Cargando samplers singulares y pegándolos puedes construir una melodia sencilla, sonidos base y comenzar a hacer cosas más complejas, aunque quizá haya que ser un usuario ligeramente experimentado para llegar hasta el límite de las posibilidades del programa."

Una de las opciones más atractivas de «Music 2000» es que incluye la posibilidad de utilizar vídeos, o sencillos efectos visuales como luces. Con el soporte de tarjetas 3D se puede utilizar un sencillo BMP en distintas resoluciones y añadirle efectos. Lo que la música hará es una interacción con el vídeo, que irá cambiando los distintos efectos al ritmo de la melodía.

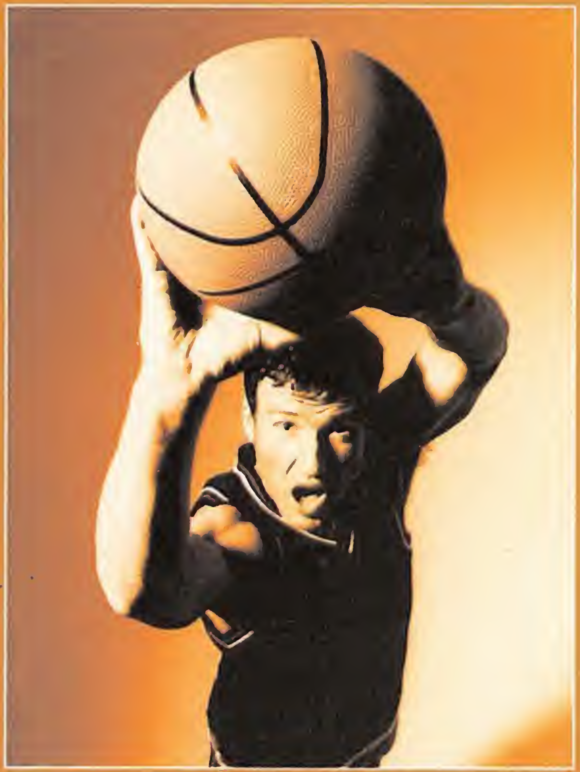
Al soportar MIDI, es también posible utilizar el programa conectando un teclado o cualquier instrumento al PC. "El programa es muy asequible aunque puede llegar a ser utilizado de manera profesional por principiantes. «Music 2000» es mucho más potente de lo que se puede llegar a imaginar", afirma Gary.

99 asistencias

158 rebotes

87 puntos por partido

1,60 m de altura



y de un pueblo de Albacete







Sega and Dreamcast are either trademarks of Sega Enterprises, Ltd

SEGA NBA 2K

VISUAL CONCEPTS

NBA

Para jugar en la mejor liga de baloncesto del mundo ya no tienes que medir 2,50 y ser americano.

Con NBA 2K formarás parte de uno de los 29 equipos oficiales de la NBA, jugarás en sus 28 espectaculares canchas, contarás con más de 1600 movimientos reales y, sobre todo, tendrás que demostrar todo lo que sabes hacer con la pelota en las manos.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Dreamcast™

Up to 6 billion players



LucasArts

Pues resulta que sí, que «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» es algo verídico y muy a tener en cuenta y que, junto con «Star Wars. Force Commander», van a ser los buques insignia, dentro del mercado del PC, de LucasArts y, o mucho nos equivocamos, o ambos resultarán ser unos éxitos tan rotundos como otros títulos anteriores de la compañía. Adentraos en las siguientes páginas y descubrid las sorpresas que estos chicos de San Francisco nos están deparando.





De fugaz y de interesante podríamos clasificar la visita que realizamos a la sede de LucasArts, situada en la emblemática ciudad de San Francisco. Cruzando el Golden Gate y con "La Roca" a la derecha, viajamos por la autopista 101 en dirección a Los Gamos, una localidad a las afueras, lugar donde se encuentran las instalaciones. A la llegada, pudimos comprobar "in situ" la grandiosidad que solamente puede respirarse en una compañía de desarrollo del calibre de LucasArts, y no pudimos salir de nuestro asombro cuando nos informaron que ésta era únicamente una división de las muchas que había repartidas por todo San Francisco, sin contar, por supuesto, con "El Valle Lucas", centro neurálgico de toda la organización de LucasArts.

El motivo del viaje no podía ser más jugoso: la presentación, en primicia, las dos últimas producciones Lucas para PC; por un lado, el aún en proceso de creación «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» y por el otro, el prácticamente finalizado y a punto de ser distribuido en nuestro país «Star Wars. Force Commander».

Tocando dos géneros francamente dispares como son la aventura y la estrategia en tiempo real, respectivamente, todo nos hacía pensar que aquellas horas iban a ser realmente excitantes y llenas de sorpresas.

Tras una extensa presentación en la que conocimos a los máximos responsables de ambos proyectos, así como al director de marketing y a varios integrantes del equipo de relaciones públicas, pasamos directamente a lo que hasta allí nos había llevado.



Un Universo imperecedero



El máximo responsable y director del proyecto «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» posó gustosamente junto a la gran cantidad de trofeos que ya tiene LucasArts en su haber, tras presentarnos todas las excelencias de este revolucionario título.



El jefe del equipo de programación de «Force Commander» fue también el encargado y responsable de mostrarnos la versión casi definitiva del producto, dejándonos a todos con la boca abierta por cómo había mejorado ésta con respecto a la anterior.

RÁPIDA VISITA

Una vez se dio por concluida la presentación propiamente dicha de ambos títulos, se nos dio la oportunidad de visitar el complejo, no si antes advertirnos de las condiciones de seguridad allí existentes, dado el cuidado que hay que tener con los proyectos que se encuentran en preparación, para que no trascienda ningún tipo de información sin previo control. Quedamos asombrados de hasta qué punto podían llegar a ser meticulosos en el sistema de trabajo y organización allí existentes. Completamente estructurados en zonas separadas por nombres que indicaban los proyectos que se llevaban a cabo («Indiana Jones», «Monkey Island», «Star Wars»), los integrantes de LucasArts, desde el máximo responsable, hasta el último de los testeadores, sabía cuál era su posición y cometido, evitando así cualquier indicio de error. El encargado de guiarnos por aquel lugar nos desveló de forma más bien escueta acerca de la elaboración que en este momento se está llevando a cabo de un juego basado en el Episodio I de «La Guerra de las Galaxias» para Nintendo 64, pero, sintiéndolo mucho, nos dijo que aún no podía mostrar nada, dado el precario estado en el que se encontraba, sin embargo, la confirmación ahí está.

Se nota claramente que LucasArts está más que consolidada como compañía creadora de juegos, y que la gran cantidad de años que llevan dentro del sector, hacen que cada rincón del edificio exhale experiencia a raudales. Muchas sorpresas nos tiene que deparar aún LucasArts y muchas más las ganas que tenemos de que así sea, pues está claro que Lucas es símbolo de calidad o, por lo menos, así lo llevan demostrando de un tiempo a esta parte.

C.F.M.

• En preparación: PC • Género: Aventura



Star Wars. Episodio 1
Obi Wan

PREVIEW

Tras «Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma» y «Star Wars. Episodio I: Racer», LucasArts tiene en preparación el tercer juego que, basado en el argumento del Episodio uno de la serie cinematográfica, creación de George Lucas, va a aterrizar en nuestro PC, esta vez centrando el protagonismo en uno de los personajes cruciales, Obi Wan Kenobi.

Tal vez adrede, tal vez sin pretenderlo, la cuestión es que «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» ha despertado gran polémica y diserción entre la gente aficionada a los juegos de ordenador, usuarios de Internet y seguidores de Lucas, en todas sus vertientes. Mucho tiempo lleva especulándose acerca del lanzamiento de este título y, hasta pocos días antes a la realización de esta preview, no ha dejado de ser un secreto, puede que un poco a gritos, pero sin base alguna. Así, en un principio, se echaron por tierra todos los rumores acerca de «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan», diciéndose que era un proyecto ficticio, que alguien se había inventado esos datos. Muchos reportajes llegaron a salir en publicaciones del sector, que fueron totalmente desmentidos, todo esto, hasta ahora, en el que por fin LucasArts ha decidido correr ese gran velo de incertidumbre que hasta ahora se había extendido sobre toda la compañía deliveradamente, parece ser.

JUGAR COMO UN AUTÉNTICO JEDI

En palabras del principal responsable del título, dado que el juego lo protagoniza un caballero Jedi, se quiere dirigir la acción hacia ese terreno en concreto, por lo que, aunque se van a incluir otra clase de armas, como pistolas blaster y detonadores termales, se le quiere dar una importancia vital al sable láser. Para un caballero Jedi, su sable es la diferencia entre la vida y la muerte, así, no va a existir un marcador de escudo como pasaba en otros títulos tipo «Jedi Knight» o en el mismo «Star Wars .Episodio I: La Amenaza Fantasma», sino que ahora únicamente contaremos con nuestros reflejos y la espada para reflejar los disparos que se dirijan hacia nosotros, con lo que se convertirá en nuestra posesión más preciada.

Y ya que nos encontramos hablando de la espada Jedi, decir que su manejo será uno de los puntos más originales del juego, pues en vez de existir uno o dos botones de disparo, con el que se realizan los diferentes golpes posibles, habrá una serie de combinaciones que habrá que llevar a cabo a través de movimientos precisos de ratón, no con la libertad que se podía encontrar en «Die by the Sword», pues en ese juego el brazo seguía completamente la trayectoria del periférico, sino con ciertas acciones fijas, pero una total libertad para usarlas.

UN NUEVO MOTOR 3D

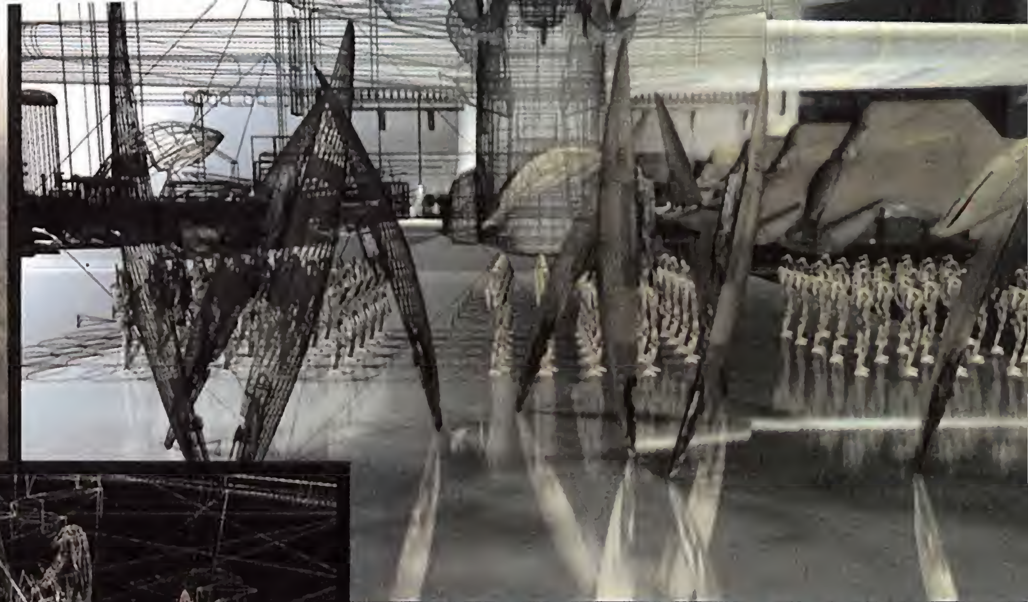
El aspecto más innovador del motor 3D que se ha programado para generar todos los gráficos del juego, y sus movimientos, es la aleatoriedad en las reacciones que tienen los elementos de escenario con respecto a nuestras acciones; así, la caída de un muro, una mesa o un derrumbamiento nunca será igual y respetará las leyes físicas, todo ello calculado en tiempo real. Para demostrarlo, en la presentación se nos mostró una escena ficticia que simbolizaba una piscina en la que caían esferas tridimensionales que hacían las veces de balones hinchables. Se podía ver perfectamente como el motor calculaba el choque de unos con otros, mezclado con las propiedades del agua.

UNA MECHA BIEN LARGA

LucasArts nos está convenciendo de que el universo de «Star Wars» tiene una mecha mucho más larga de lo que nosotros nos imaginábamos y, de hecho, ahora creemos a fe ciega que aún mucho tiempo antes de que llegue a quemarse, por lo menos, hasta que el Episodio II y el Episodio III pasen de moda, lo cual nos parece casi imposible, pues la imaginería de Lucas es más grande que todo eso y seguro que sabrá hacernos vivir otros veinte años más con «Star Wars» como un elemento cotidiano más y, ¡qué demonios!, la verdad es que nos alegramos.

De la incertidumbre al hecho







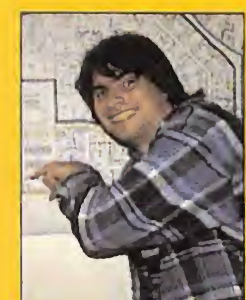
La versión provisional que tuvimos la oportunidad de ver, tenía un interfaz creado para la ocasión que en nada se asemejará al definitivo, mucho más sencillo de manejar y comprender.



Como podréis apreciar en esta pantalla, el número de polígonos con el que están siendo creados los personajes es sorprendente, incluso para los tiempos que corren.

El control de la espada se llevará a cabo mediante precisos movimientos de ratón, lo que dará un muy amplio abanico de combinaciones posibles.

LOS PADRES DE OBI-WAN KENOBI






Estos son los orgullosos padres del proyecto que tanto tiempo les está llevando y que tantos quebraderos de cabeza les está dando. Se nota perfectamente el cuidado que están poniendo en todos y cada uno de los aspectos que componen al título, pues en absoluto pretenden que «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» sea una aventura tridimensional más. Quieren que sea revolucionaria, que supere todo lo visto hasta el momento, que sorprenda a los más exigentes y que guste hasta a los más escépticos.






"No queremos que «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» sea una aventura tridimensional más, sino realmente revolucionaria"

LOS PASOS PARA CREAR A OBI-WAN KENOBI



Para conseguir los resultados que pretenden, el departamento gráfico de LucasArts encargado de generar los gráficos de «Star Wars. Episodio I: Obi-Wan» se está esmerando al máximo de sus posibilidades, contando con los equipos más avanzados del momento y las inyecciones económicas que necesiten. Para lograr unos movimientos realistas como nunca se han visto hasta el momento, se está empleando la técnica de Motion Capture, usando un especialista experto en la lucha con espada, haciendo que sea capturado con un sistema prácticamente idéntico al que Electronic Arts dispuso para la última generación de sus títulos de deporte, a saber, «FIFA 2000», «NBA Live 2000», «NHL 2000» y demás, es decir, un terreno específico, franqueado por unos receptores de infrarrojos que detectan la posición, en todo momento, de los emisores fosforescentes, situados en los puntos estratégicos del traje de licra que lleva puesto el encargado de realizar los movimientos, como las articulaciones, los pies, las manos, la cabeza y la punta del bastón de madera que al final será la espada láser.
Esta información recogida es trasladada a unos ordenadores que contienen el motor gráfico del juego, donde se convierte en vectores de posición, a los cuales se les añade posteriormente la rejilla poligonal y, como paso definitivo, se le implementan las texturas, con el resultado final que aquí se puede apreciar.



• En preparación: **PC** • Género: **Estrategia**

Star Wars Force Commander

PREVIEW

La continuación de las Guerras Clon

Situándonos en el momento de la historia que nos cuenta el Episodio V de la saga, «El Imperio Contraataca», LucasArts nos presenta este título perteneciente al género de la estrategia en tiempo real, que nos dará la oportunidad de controlar los ejércitos Imperial y Rebelde, en una lucha sin cuartel, donde solamente el estratega más brillante logrará la victoria.

En ciertas misiones podremos controlar las acciones de personajes emblemáticos como Han Solo o Darth Vader

De elegir formar parte de la armada Imperial, adoptaremos el rol de un comandante recién ascendido, que tendrá que aprender a marchas forzadas la labor de control de las unidades dispuestas a sus órdenes. Los altos mandos del Imperio son exigentes, no toleran los fallos y, sobre todo, son estrictos en demasía cuando se trata de castigar a los incompetentes. Tal vez ahí reside el que este ejército funcione como una máquina perfectamente diseñada y engrasada, en el miedo a personajes de la talla de Darth Vader o del mismísimo emperador Palpatine.

De escoger el bando Rebelde, descubriremos la otra cara de la moneda, la manera opuesta de llevar una organización hacia delante. El miedo se transforma en colaboración y comprensión, aunque no por ello dejan de ser un grupo organizado. Al contrario, dado que la concordia reina sobre todos, desde el primero de los generales, hasta el último de los soldados de infantería, trabajan con la precisión de un reloj.

No cabe duda que las fuerzas están muy igualadas, solamente nosotros podremos decidir qué bando se alza con la victoria sobre el otro.

CONTROLAR A DARTH VADER

Puede que «Star Wars. Force Commander» no vaya a aportar nada nuevo al género de la estrategia en tiempo real, lo cual no es de extrañar, pues da la impresión que ya no se puede inventar nada nuevo, sin embargo, el grupo de programación só tiene las cosas muy claras en cuanto a lo que hay que conseguir y están logrando reunir en un solo título lo mejor de todos los que han salido hasta la fecha, de ahí que nos vayamos a encontrar con un producto de alta jugabilidad, gráficos de calidad notable y gran cantidad de posibilidades.

El entorno en el que nos moveremos será completamente tridimensional, creado en su totalidad a partir de miles de polígonos, con gran detalle en el caso de los escenarios, y un realismo en los movimientos sin precedentes en el caso de las unidades.

Para darle un toque de personalidad a la acción, se ha dispuesto que en ciertas misiones puntuales, aparezca los personajes protagonistas de la serie, Han Solo, Darth Vader, Luke Skywalker o la princesa Leia, que serán piezas vitales, con ciertas habilidades intrínsecas, francamente útiles, como la habilidad de matar a distancia del Jedi Oscuro o la extraordinaria puntería de Solo.

COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

Un punto que cabe resaltar del juego es que estará traducido y doblado al castellano, por un equipo de doblaje profesional, lo cual es un arduo trabajo por parte de la empresa distribuidora, dadas las muchas líneas de texto de que constará el título.

Tal vez, donde resida el mayor morbo de «Star Wars. Force Commander» sea en el hecho de que vamos a poder controlar con plena libertad, máquinas tan conocidas y emblemáticas de la serie, como los AT-AT, los AT-ST y las moto-jets, en el caso del bando imperial, y los planeadores o los simpáticos Ewoks, si es que manejamos a los rebeldes.

No hay duda que los fanáticos y seguidores de los filmes de la exitosa saga de «La Guerra de las Galaxias» disfrutarán como enanos con esta nueva producción de LucasArts, pues si ya con el argumento habría motivos suficientes para lanzarse a su búsqueda y captura, si le unimos una calidad tecnológica, tanto visual como sonora, digna de una muy alta calificación, la mezcla es explosiva a más no poder.



La diferencia crucial entre las unidades rebeldes y las imperiales es el hecho de que las primeras cuentan con una avanzada tecnología en escudos protectores, capaces de resistir grandes dosis de castigo.



Tal vez una de las unidades que más nos llamará la atención será el AT-AT Imperial, no sólo por su tamaño, sino por la fidelidad que guarda en sus movimientos con respecto del que aparecía en la película.



Los Ewoks también aparecerán en «Star Wars. Force Commander» y, de jugar con el bando Imperial, sufriremos las trampas compuestas de piedras y troncos de árbol a las que son tan aficionados.



Podremos movernos con total libertad por el escenario, gracias al sencillo interfaz de usuario que tendrá el juego



Gracias al interfaz de usuario, podremos controlar la perspectiva incluso para situarnos en primer plano de la acción y ver a las unidades en todo su apogeo.



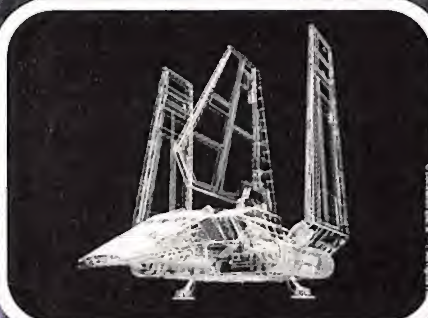


El vehículo con el que los Jawas surcan los desiertos de Tatooine hará también acto de presencia. ¿Cuál será su cometido en el juego?









FUERA LAS TEXTURAS

Este es el aspecto que tienen los vehículos y edificios de «Star Wars. Force Commander» cuando los despojamos de las texturas que les dan ese aspecto tan impresionante. De esta manera se puede desvelar el elevado número de polígonos con el que están siendo diseñados. Ni que decir tiene que el aspecto gráfico será uno de los más sobresalientes del juego, algo que es de agradecer, pues nos dará la impresión es estar manejando los ejércitos de la película a nuestro antojo.

Flash

El galardón "Certified Select Solution" otorgado por NVIDIA ha sido para las tarjetas gráficas diseñadas por Guillemot: Maxi Gamer Phoenix2, Xentor,Cougar, Cougar Video Edition, 3D Prophet y Hercules 3D Prophet DDR-DVI, lo que garantiza a los integradores la incorporación en sus equipos de un producto de alta calidad, un servicio y un soporte técnico sobresaliente.

Hitachi lanza al mercado abierto las herramientas SuperH probadas por los desarrolladores de juegos Sega Dreamcast. Actualmente estas herramientas son utilizadas por Sega y sus licenciados de software para la creación de títulos de Dreamcast basados en los chips SH4. El entorno de desarrollo Codescape incluye herramientas de software e interfaces hardware.

Transmeta tiene en periodo de pruebas un chip de revolucionario concepto denominado Crusoe. Aunando la experiencias de sus integrantes, está estudiando un microprocesador que pueda ser una auténtica alternativa al futuro. Su tecnología está basada en una arquitectura por software integrado dentro de una EPROM, lo que permite aumentar las velocidades mucho más allá de lo que permiten las altas temperaturas de los actuales chips.

Matrox propone dos innovadores módulos que permiten que profesionales y particulares integren las últimas tecnologías Matrox. Basado en el DVI estándar, el módulo Matrox G400 Flat Panel ofrece una calidad de imagen, una restitución de colores y una velocidad de visualización excepcionales. Envía directamente los datos que transmite el procesador de la tarjeta a una pantalla digital plana sin necesidad de pasar por el convertidor (RAMDAC). La señal digital ya no se transforma en señal analógica.

Componentes de **lujo**



Hewlett-Packard ha ampliado su gama de **PC Pavilion** doméstico con un nuevo equipo de aspecto sofisticado, el modelo **8660** del que nos llama la atención en un primer momento el panel frontal translúcido. El equipo tiene una magnífica equipación multimedia con vistas a solucionar todos requerimientos y expectativas del usuario medio. El Pavilion 8660 incorpora una regrabadora de la misma firma, reproductor DVD 8X y la tarjeta gráfica de Nvida Riva TNT2 Pro con 16 MB, con salida TV. Uno de los puntos fuertes de este equipo es que dispone de conexión a Internet gratuita, a través de Teleline. El procesador Pentium III a 500 Mhz impulsa la CPU que cuenta con 64 MB de SDRAM, y un disco Duro de 10,2 GB U-DMA. Un monitor de 15" ó 17" completa la lista de componentes básicos a los que hay que añadir, el resto de periféricos y un completísimo paquete de utilidades profesionales, didácticas y de ocio.

Más información en el teléfono 902 150 151.

Hasta el **infinito** y más allá...



Uno de los más entrañables y divertidos personajes de la exitosa película de Pixar, «Toy Story» –ahora que en las pantallas tenemos la magnífica continuación–, ha llegado a nuestras manos con la aparición de un **ratón** en forma de **Buzz Lightyear**. Un complemento no sólo atractivo para los chavales, sino para todos los admiradores de los personajes de «Toy Story 2». El ratón de Buzz Lightyear es compatible con PS2 y puerto serie, posee un conmutador de 2 botones, una resolución de 420 dpi y una velocidad de 650 mm/seg. Se comercializará en las tiendas The Disney Store a un precio de 3.695 Ptas.

Más información en el teléfono de The Disney Store España 91 384 94 45.

Robótica en casa



AMB ha incorporado a su línea de productos de **Domótica** una nueva familia de Kits para montaje de Robots. En la gama podemos encontrar desde sencillos kits asequibles a principiantes, hasta modelos complejos con posibilidad de conexión y programación mediante un PC. El modelo de la imagen es el **Araña,** que simula el movimiento del animal con sus ocho patas y es gobernado por un sensor de infrarrojos. El sensor detecta objetos próximos y cambia su trayectoria. Mediante dos motores puede moverse en cualquier dirección. El manual detalla todas las instrucciones de montaje y explica el funcionamiento. Este modelo está indicado para mayores de 18 puesto que requiere la utilización de un soldador de estaño para su montaje. El precio recomendado es de 14.800 Ptas (88,95 €) (IVA incluido).

Más información en www.amb-products.com

La **evolución** más lógica



Saitek está decidida a proporcionar a los usuarios de juegos una extensa gama de productos capaz de afrontar las necesidades que se plantean en todos los géneros. Un claro ejemplo de esto es el conjunto de **pad** de acción y **ratón GM2.** A pesar de que varias compañías han intentado crear un periférico específico y adecuado para shoot'em ups en primera persona, lo cierto es que hasta el momento no ha aparecido nada que resulte más eficaz que el uso de un ratón en combinación con el teclado, con las consecuentes limitaciones y carencias de comodidad que presentan para periodos de juego prolongado. En el conjunto GM2 contamos con 2 botones d-pad de cuatro direcciones cada uno, dos ruedas de scroll, nueve botones asignables con programas predefinidos para un buen número de juegos existentes y unas altas prestaciones de velocidad y fiabilidad. La conexión puede realizarse mediante el puerto USB y combinarse con otro ratón mediante un conector PS2 en el pad. El pad tiene una forma que se ajusta a la palma de la mano dotando al usuario de la capacidad de utilizar los comandos normalmente integrados en el teclado en este tipo de juegos de una forma mucho más cómoda e integrada. Por el momento el GM2 no se encuentra disponible, pero será distribuido próximamente en nuestro país por Corporate PC.

Más información en www.saitek.com

Hielo en la **pista**



SpiFFy, una compañía que ha comenzado recientemente a distribuir sus productos en España, ha sacado a la luz el volante **Ps Ice Turbo para PlayStation**. Un completo dispositivo en el que podemos encontrar todos los elementos que admite la consola para disfrutar de un juego lo más realista posible. Incorpora volante con Dual Shock, pedales de acelerador y freno, palanca de cambio de marchas y freno de mano. La vibración funciona no sólo en el volante, sino también en los pedales y en la palanca de cambio según las condiciones que se den de conducción.
No se puede equipar al Force Feedback de PC, pero se acerca lo suficiente como para dar una convincente sensación de conducir. También es posible ajustar el ángulo de inclinación y la altura del volante para adecuarse a la situación de juego y se puede programar, la configuración de los botones, dos luces, roja y amarilla indican el modo de funcionamiento que está siendo utilizado.
Más información en www.spiffy.de

Comunicación a todos los niveles



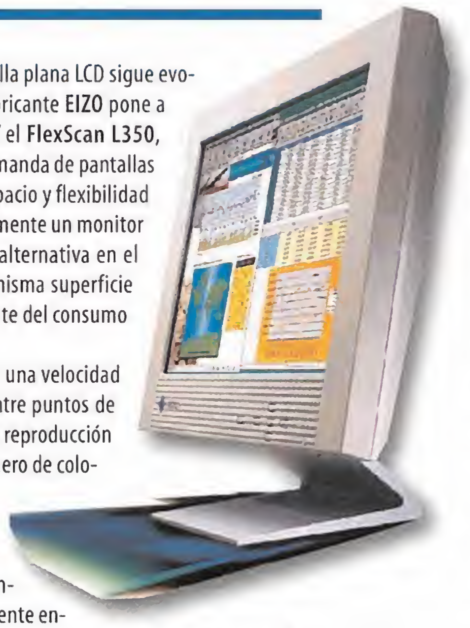
Ya podemos encontrar la nueva línea de telefonía móvil **Trium** de **Mitsubishi Electric**, en la que se ha incorporado la tecnología WAP sobre CSD en si terminal Geo. Este nuevo teléfono se llama **Geo@**, y ya se espera otro modelo Geo sobre GPRS. La característica WAP (protocolo de aplicación a distancia) facilitará al usuario una forma de obtener una gran cantidad de información con un manejo fácil gracias a su tecla multidireccional. La conexión en red será fiable y veloz, proporcionando un alto grado de interacción. Algunas de las aplicaciones que permite el Geo@ van desde el correo electrónico, conexión a PC, información meteorológica, tráfico, noticias, deportes, servicios de información diversos, transacciones comerciales por correo electrónico, servicios financieros y aplicaciones intranet empresariales. El teléfono es dual y viene en colores metalizados y su peso es de tan sólo 149 gramos.
Más información en www.trium-gsm.com

Backups **baratitos**

Recientemente ha aparecido un nuevo sistema de **backup** desarrollado por **OnStream** con capacidades de 30, 50 y 70 GB. Estas unidades están destinadas a satisfacer las necesidades cada vez mayores de espacio de almacenamiento en copias de seguridad. Capaz de hacer copias de seguridad de múltiples servidores y PCs este sistema de backup tiene un precio notablemente reducido en comparación con otros productos de su línea y existen drivers para plataformas Windows 95/98, NT, 2000 y Linux. Su tasa de transferencia llega hasta 2 MB/seg.
Ofrece una alta fiabilidad de copia en situaciones críticas al utilizar la tecnología ADR (Advanced Digital Recording), una solución digital de almacenamiento que funciona con una velocidad variable dependiendo de las condiciones para asegurar la fidelidad de la copia. Basada en una técnica de matrices de 8 canales el diseño de la unidad con ADR permite que leer y escribir 8 pistas de datos simultáneamente, distribución de espacio ECC y con una tasa de error de sólo 1 en 1.019. Hasta el momento están disponibles las unidades de 30 GB en IDE, SCSI y Puerto Paralelo, las de 50 y 70 GB en SCSI, que serán distribuidos por Pymes nuestro país, con cartuchos ADR individuales o packs de tres. El precio de la unidad interna IDE de 30 GB será entorno a las 59.000 Ptas., y el cartucho de cita ADR de 30 GB a unas 7.800 Ptas.
Más información en el teléfono de información de Pymes Informática S.A. 93 878 42 50.



15" de **imagen** útil



La tecnología de monitores de pantalla plana LCD sigue evolucionando hasta el estándar. El fabricante **EIZO** pone a nuestra disposición un monitor de 15", el **FlexScan L350**, destinado a satisfacer una creciente demanda de pantallas LCD de alta calidad, por su ahorro de espacio y flexibilidad de uso. Los usuarios que utilizan actualmente un monitor CRT de 17" encontrarán una atractiva alternativa en el L350, ya que ofrece prácticamente la misma superficie útil de imagen, con sólo una tercera parte del consumo de energía y espacio ocupado.
La resolución máxima de 1024x768 con una velocidad de refresco de 75 Hz y una distancia entre puntos de 0.297 mm, proporcionando una precisa reproducción de imágenes, y se pueden elevar el número de colores hasta los 16 millones. El brillo y los ángulos de visibilidad, 140° en horizontal y 120° en vertical, permiten que la imagen se vea con nitidez incluso aunque el usuario no esté situado directamente enfrente de la pantalla, evitando también en cierto modo la aparición de reflejos. El L350 cumple holgadamente con los requerimientos de seguridad y ergonomía e integra funciones de ahorro de energía y configuración avanzada de fácil utilización.
Más información en www.eizo.com.

De **vocación** lúdica



Centro Mail presenta un nuevo equipo PC, el **Tecnowawe Gamers**. Un ordenador que guarda un equilibrio entre lo práctico y lo lúdico pues está especialmente destinado a disfrutar de juegos y aplicaciones multimedia atendiendo también a las posibilidades económicas de todos los bolsillos. El equipo permite intercambiar componentes como la tarjeta de vídeo, la memoria RAM, el Disco Duro o el monitor por un incremento en el precio de manera que se adapte con flexibilidad al poder adquisitivo de cada usuario.
Gamers viene en caja semitorre ATX Enlight 523s, una placa base a 133 Mhz con conectores USB cuatro Slots PCI, un ISA y dos AGP 2X. El sonido está a cargo de una Sound Blaster 128 PCI y el vídeo con una tarjeta ATI Xpert Play AGP de MB más salida TV.
El disco duro original tiene una capacidad de 8,4 GB IDE U-DMA, y la RAM con 64 MB de SDRAM DIMM100. El monitor del Gamers es un LG-Goldstar de 15" digital y también integra un lector de CD de 52X. Para Internet un modem de 56Kbps garantiza un acceso rápido y viene completamente equipado en periféricos y dispositivos multimedia. El precio de este nuevo modelo se sitúa a partir de 199.900 Ptas., I.V.A Incluido.
Más información en el teléfono de atención al cliente 902 17 18 19.


F/A-18E
SUPER HORNET
ADVANCED FIGHTER / BOMBER FLIGHT SIMULATION
SÓLO VOLAR ES MÁS REAL
PC CD ROM
TITUS
Digital Integration
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin INTERactive
© 1999 Titus. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Digital Integration.





Arma de **precisión**

Diseñado para atender a los más fanáticos del videojuego de acción, **Razer Boomslang** combina un atractivo diseño con unas innovadoras características de funcionamiento.

En primer lugar, encontramos que el Razer Boomslang se diferencia de los demás ratones por estar específicamente diseñado para juegos, aspecto que no es contrario al uso de otras aplicaciones. Existen dos versiones 1000 y 2000, que hacen referencia a la resolución en el número de puntos por pulgada (dpi). Sólo este dato se revela en comparación con la mayoría de los ratones del mercado que rondan los 400 dpi. Esto se consigue gracias al software y al hardware empleado en la construcción del Razer. Un chip controlador interno opera a una velocidad de 6 MIPS (millones de instrucciones por segundo), mientras que la mayoría de los ratones se mantienen alrededor de los 1,5 MIPS. Aparte, se integra un codificador dpi, el más importante factor para determinar la suavidad y velocidad del ratón.

El diseño es totalmente simétrico –ambidiestro– y está estudiado para un uso continuado y ofrecer el máximo de comodidad y precisión en el control. Los botones principales son grandes y extremadamente sensibles, al igual que la rueda de scroll. Contamos con otros dos botones de disparo situados en los laterales del ratón, que se nos antojan de difícil acceso.

Los programas en los que hemos probado Boomslang 2000 han sido «Unreal Tournament», «Quake III Arena» y «Half-Life. Opposing Force». Utilizando un ratón convencional (420 dpi) en cada programa se han mantenido los parámetros de juego y los mismos jugadores en una conexión en red. El resultado de la tasa de acierto con armas de francotirador (Rail Gun en "Q3A") el número de aciertos aumentó de 16 a 23 aciertos en 30 disparos en "Q3A", y en los otros programas fue aún más significativo. Esto revela la eficacia del Razer como arma precisa, pero también es superior en condiciones movimiento veloz y sobre todo en la sensación de movimiento transmitida a través de la mano, la suavidad.

Lo negativo es la no distribución en nuestro país por el momento –se puede solicitar desde la web– y el precio algo elevado. Por lo demás, Razer Boomslang 2000 es un ratón magnífico dentro del propósito específico y se muestra muy adecuado para el uso de aplicaciones gráficas, programas de diseño y CAD en entorno Windows.

• Producto: **RAZER BOOMSLANG** • Fabricante: **KÄRNA** • Compatibilidad: **PUERTO USB/PS2** • Distribuidor: **KÄRNA EN WWW.RAZERZONE.COM** • Valoración: **91** • Precio: **Versión 1000 dpi 69 $, versión 2000 dpi 99 $ (Alrededor de 11.000 y 17.000 Ptas. respectivamente)** • Más información: **www.razerzone.com**



Movimiento **sensitivo**

Wingman Gamepad Extreme es un controlador genérico para juegos cuya principal característica es la utilización de la tecnología denominada G-Force de Analog Devices. Se trata de un pad de control que supone un paso adelante en la implementación de tecnología de transmisión de movimiento, algo que a pesar de no ser del todo novedoso, no ha sido llevado a cabo con el suficiente acierto hasta ahora como para que pueda ser la alternativa a los pads convencionales.

En un primer vistazo, vemos que el diseño del Extreme es detallista pero sencillo en sus formas y de aspecto robusto. Se adapta muy bien a diferentes tallas y tanto el d-pad como los botones de disparo están muy bien situados, aunque el tacto de estos resulta algo duro.

Transmite y convierte el movimiento del cuerpo traduciéndose en el juego mediante un sensor de posicionamiento similar a los de los dispositivos de realidad virtual. Lo mejor es que puede ser activado o desactivado mediante un botón, sin necesidad de abandonar la aplicación. Además, si el sensor se activa podemos seguir contando con el d-pad de 8 posiciones, al que se le puede asignar otras funciones. El sensor detecta la aceleración y orientación física a la que es sometida el mando y transforma tales parámetros en datos que son enviados al ordenador como si se tratase de un mando analógico convencional, resultando un funcionamiento muy fiable. No se producen extrañas vibraciones y brusquedades ni movimientos residuales –algo que sucede en algunos dispositivos de este tipo–.

El mando ha sido probado con programas tan dispares como «GP 500», «Rally Championship» y «Wing Comander Prophecy» con resultados satisfactorios. El sensor proporciona un control óptimo en general para juegos de simulación y en primera persona, salvo en shoot'em ups donde hay controladores más adecuados, y resulta especialmente eficaz en programas de conducción de motos. Logitech acompaña al producto con el software Wingman Profiler, en el que se pueden ajustar prácticamente la totalidad de los parámetros de control y designar uno concreto para cada juego. Todos las funciones son programables a excepción del sensor que queda sólo para el movimiento.

• Producto: **WINGMAN GAMEPAD EXTREME** • Fabricante: **LOGITECH** • Compatibilidad: **PUERTO USB/PUERTO DE JUEGOS** • Distribuidor: **LOGITECH** • Valoración: **85** • Precio: **7 600 Ptas. IVA incluido (45,68 €)** • Más información: **www.logitech.com**

BiblioMania

VIDEOJUEGOS



Age of Empires II. The Age of Kings

Saber todo lo relacionado con el juego de Microsoft, «Age of Empires II», ahora es mucho más fácil gracias al libro oficial que ha editado McGraw-Hill, donde se muestran todas las estrategias a seguir para triunfar, así como los tipos de unidades, consejos útiles y todos los trucos para convertirse en un verdadero estratega. Un libro para los que quieran sacarle más partido a este programa.

Editorial: McGraw-Hill/ Microsoft • Páginas: 288 • Precio 3 700 Ptas. (22,24 €) • Nivel: Principiante

APLICACIONES



WordPerfect 9

Conocer todas las nuevas características que incluye la nueva versión del procesador de textos de Corel ya no será demasiado problema gracias a esta Biblia de Anaya Multimedia, donde los lectores podrán encontrar, paso a paso, cómo sacarle el mejor provecho a esta aplicación, incluyendo para ello muchos ejemplos y ejercicios resueltos que ayudarán a una fácil comprensión a los que no estén muy familiarizados y a perfeccionar a los expertos.

Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 944 • Precio 6 995 Ptas. (42,04 €) • Nivel: Medio

VIDEOJUEGOS

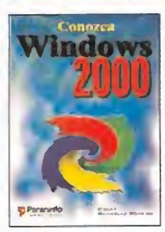


Microsoft Flight Simulator 2000

Aunar todos los entresijos de este programa de Microsoft no ha debido de ser una tarea sencilla, pero en esta obra se conjunta los conocimientos y los consejos de expertos en el manejo de aviones para poder hacer llegar a los lectores, de la manera más sencilla posible, todos esos datos necesarios para triunfar controlando la versión profesional de «Microsoft Flight Simulator 2000», indispensable para los fanáticos.

Editorial: McGraw-Hill/Microsoft • Páginas: 296 • Precio 3 700Ptas. (22,24 €) • Nivel: Medio

SISTEMAS OPERATIVOS



Conozca Windows 2000

La obra que nos ocupa está especialmente destinada a servir como guía de toma de contacto y referencia para Windows 2000 Server, la nueva actualización de Windows NT de Microsoft, y en la cual se explican todos los nuevos cambios que se han implementado, así como que ayuda a resolver posibles problemas que se puedan dar al utilizar el mencionado sistema operativo.

Editorial: Paraninfo • Páginas: 262 • Precio 2 995 Ptas. (18 €) • Nivel: Medio

Yo no tengo problemas con mi tarjeta de sonido



Busques lo que busques en una tarjeta de sonido, Guillemot siempre te dará más: si buscas buen sonido tendrás un sonido excelente, si buscas una tarjeta para "gravar" tendrás un completo estudio de música, si buscas algo bueno, tendrás lo mejor. Cámbiate a Guillemot.



MAXI SOUND FORTISSIMO

- Calidad de sonido impecable
- 2 ó 4 altavoces
- Conexión directa a Minidisc a través de la salida óptica digital
- Composición a tiempo real con ACID™ DJ



MAXI STUDIO ISIS

- La reina de la composición musical. Estudio de grabación multicanal con todos los programas necesarios para conseguir la mejor música.
- 8 entradas/4 salidas formato Jack 1/4
- Conexiones digitales entrada/salida



MAXI FLAT SPEAKERS 2.0

- Altavoces de 12mm de grosor. Incorporan la avanzada tecnología para sonido 3D.

Easy Install Use

www.guillemot.com

Guillemot

El que escribe y suscribe tuvo el inmenso placer de ser invitado a la presentación de uno de los juegos on line que tiene todas las papeletas para convertirse en la innovación dentro del mercado de juegos de Internet, primero por su originalidad en el desarrollo, y segundo, por el inmenso poder del motor con el que está realizado. Me estoy refiriendo a «Venecia» de Cryo.

Comercio en el siglo XVI

Y precisamente es hasta allí a donde dirigí mis pasos, a la ciudad de los canales y del eterno romanticismo para, en plena festividad de carnaval, descubrir lo que será algo novedoso e impactante de la mano de Cryo.

Gracias a la fusión de Cryo con SCOL Systems, ha hecho realidad este proyecto que desde mucho tiempo se venía cuajando. La unión ha servido también para crear una subdivisión dentro de Cryo que se encargará únicamente de la creación y gestión de juegos on-line. El primero de ellos fue «Mankind», un juego de estrategia en tiempo real, tipo «Homeworld», pero con escenario terrestres y que, a pesar de no haber sido distribuido en nuestro país, tiene bastantes adeptos incondicionales.

El segundo es precisamente este «Venecia», el cual se tiene pensado que sea traducido a todos los idiomas principales de Europa. Primeramente fue distribuido en Francia a modo de prueba, para ver cómo funcionaba, tanto en ventas como tecnológicamente hablando; el siguiente paso ha sido Italia, por motivos obvios, y ha sido la puesta a la venta en este país el motivo de realizar una comitiva a nivel europeo para presentar el juego a la prensa especializada de los demás lugares donde se pretende distribuir, Gran Bretaña, Alemania y, puede que España. Digo puede porque aún no parece muy seguro que vaya a realizarse igual que ocurrió con «Mankind», que al final se echó por tierra el proyecto.



Los personajes que nos podremos encontrar dentro de «Venecia» recuerdan bastante a los de «Everquest», si bien el programa no tiene que realizar tanto proceso gráfico gracias al SCOL.



Un momento de la presentación en el que uno de los principales responsables del proyecto comenta las excelencias del lenguaje de programación SCOL, y lo bien que funciona con «Venecia».

VENECIA, CAPITAL DEL COMERCIO INTERNACIONAL

El argumento nos lleva a la Venecia del siglo XVI, cuna y capital del comercio de Europa y Asia. En plena plaza de San Marcos se daba cabida uno de los mercados más espectaculares del mundo. Todos los días se encontraba a rebosar, de gente tratando de vender sus bienes, de comprar materias primas o de contratar marineros, entre otras actividades, para organizar una expedición a tierras lejanas, y en las callejuelas repletas de canales, se congregaban los gremios y grupos sociales, donde se podía intercambiar moneda y materiales con gente del propio país.



El lenguaje SCOL que se ha empleado para la creación del juego, es el mismo que la compañía del mismo nombre emplea para las Comunidades Virtuales

Así va a ser «Venecia», un juego de estrategia económica on line, algo novedoso y original pues, entre otras cosas, no es necesario matar ningún orco, entre otras cosas porque no existen, ni nuestro personaje morirá a causa de una bola de fuego; ni siquiera existirá una barra de niveles de experiencia. Aquí el tiempo de juego que lleve un personaje se medirá por sus riquezas, sus colecciones de obras de arte si es que se dedica a ese negocio; el número de barco si es que es mercader, etc., y eso no siempre es acertado, pues puede que os encontréis por la calle a alguien con muy poco dinero, que lleva jugando mucho tiempo, pero que por azares del destino, ha perdido todo lo que tenía en un negocio fracasado o porque los piratas han asaltado el barco que fletó.

El mapeado constará de la parte central de Venecia, es decir, aquella que se encuentra en el interior del Gran Canal, plasmada con una fidelidad asombrosa. Las dimensiones, tanto de los edificios como de las calles, son exactas, en relación al tamaño de los personajes. Se emplea el mismo sistema de división de







Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

En «Venecia» nunca moriremos debido a un hechizo o al golpe de un ogro, si bien sí podemos terminar completamente arruinados









La concurrida presentación fue oficiada por una bella presentadora rusa y un famoso actor italiano, que supieron darle la nota divertida al evento.



zonas como en «Everquest», aunque la carga de éstas es considerablemente más breve, lo que le aporta mayor fluidez al juego.

Al principio deberemos decidir el tipo de comerciante que queremos ser, para que el servidor decida el dinero y los bienes con que comenzamos, aunque durante el transcurso del juego siempre podremos variar o complementar otros tipos de negocios que nos atraigan por alguna razón en concreto, es decir, si somos comerciantes de especias, siempre podemos aprovechar lo viajes para adquirir alguna pieza de arte, y reservarla en nuestra colección o, si no la queremos, vendérsela a otro coleccionista al que sí le interese.

Dentro de la acción se contará con un ítem que se le ofrecerá a aquellos que logren llevar a cabo con éxito la búsqueda de un objeto valioso; dichas misiones las ofrecerá siempre un personaje controlado por el servidor (NPC) y la recompensa serán unas tarjetas de habilidades, que podrán acumularse y que suelen ser "un mayor carisma", con lo que podemos vender más caro y comprar más barato; "Amistad con los Piratas" con lo que no atacan nuestras naos, etc.

SCOL: UN NUEVO LENGUAJE DE INTERNET

Ha sido bautizado con el mismo nombre que la compañía y se trata de un lenguaje de programación para Internet, muy parecido a Java en cuanto a funciones, pero mucho más optimizado y simplificado, de manera que se gana en velocidad de forma alarmante. Pero el lenguaje SCOL no es algo novedoso. Lleva ya en funcionamiento más de dos años, y lo ha hecho excepcionalmente bien en el terreno de las comunidades virtuales, un lugar de reunión tridimensional donde el mundo elige un avatar que le representa y habla en tiempo real con gente de otras partes del globo.

El sistema de funcionamiento de SCOL es tan sencillo y práctico, que abarata los costes de servidores geométricamente. Según palabras de uno de los principales responsables del proyecto «Venecia», "con un Pentium III a 500 MHz y algo más de 512 MB de RAM, se puede abastecer el juego de más de 5000 personas, todo un récord si tenemos en cuenta los enormes servidores necesarios para gestionar otros juegos que no son 3D". El truco está en que SCOL trabaja con parámetros de posición, es decir, lo que nosotros vemos en pantalla que nos parece un completo juego masivo on line tridimensional, SCOL lo trata como si fuera una comunidad virtual de grandes dimensiones, por lo que cada personaje es solamente un punto localizado. Otra acción que acelera el tiempo de conexión es el que SCOL use al servidor únicamente como nexo entre los jugadores. Una vez se ha entablado conversación con otras personas, el servidor se "desentiende" y todas la líneas de texto van de una dirección IP a otra directamente, sin pasar antes por él, lo cual significa una reducción, por no decir eliminación total, de la pérdida de paquetes de información por saturación de la línea.



¿QUÉ TAL SERÁ ACEPTADO?

En un principio, puede considerarse a «Venecia» como un juego demasiado complicado como para hacerlo on line, que no tendrá tanto éxito como los clásicos de rol o como un buen arcade, pero las cifras hablan y la cuestión es que en la primera semana de la puesta a la venta del producto se registraron más de cinco mil (5000) personas en el servidor.

Como bien se decía hace ya algunos años, Internet iba a ser el futuro dentro de los juegos, y así se está demostrando, y una de las maneras de que esto ocurra es tocando todos los géneros que se tercien, y si tienen una más que evidente dosis de originalidad, mejor que mejor.

Magallanes







Ordenadores

Hasta hace poco tiempo, los psicólogos pensaban que el talento de las personas dependía de su coeficiente intelectual. Estudios recientes demuestran que este valor apenas influye, en comparación con la "inteligencia emocional", es decir, la capacidad del individuo para relacionarse con su entorno. Todas las experiencias vividas influyen en esta inteligencia: los amigos, los libros leídos a lo largo de toda una vida, las películas, y, en las dos últimas décadas, el tipo de videojuegos con los que se ha disfrutado. Cualquier aficionado puede recordar fácilmente cinco o seis juegos que han marcado su vida. Recuperar aquellos momentos perdidos es fácil, gracias a la magia de la emulación.



EMULADORES (III)

Ya que hemos comenzado este artículo en plan científico, continuemos con otra verdad como un templo: el cambio de milenio provoca en los seres humanos un sentimiento de inseguridad, que nos lleva a aferrarnos como posesos al pasado. Tan sólo hay que mirar a nuestro alrededor: simpáticas presentadoras televisivas nos invitan a comprar las películas de Marisol, Félix Rodríguez de la Fuente o la abeja Maya; Manolo Escobar ha sacado un nuevo disco, la –hortera– música de Abba vuelve a triunfar en todo el mundo, y viejos dinosaurios como Tom Jones o Donna Summer reviven una segunda juventud.

El mundo de los videojuegos no es ajeno a este fenómeno: títulos como «BattleZone II», «Donkey Kong 64» o «Ultima IX» están basados en personajes y situaciones con veinte años de antigüedad. Por si fuera poco, a todo el mundo le gusta, de vez en cuando, recordar los buenos tiempos y echar una partidita a ese juego favorito con el que disfrutábamos cuando éramos más jóvenes. El problema es que, en muchas ocasiones, la máquina sobre la que solía funcionar –un Spectrum, una consola Megadrive– se ha estropeado o, directamente, ha acabado en la basura, y ya es imposible encontrarla en las tiendas.

Para solucionar este y otros muchos problemas, los aficionados recurren a los emuladores. Gracias a ellos, cualquier persona puede conocer el funcionamiento de un ordenador que se vendía cuando aún no había nacido, o descubrir los inicios de compañías míticas de los videojuegos, como Sega u Origin.

SÓLO LOS IMPORTANTES

En este artículo, vamos a echar un vistazo a los emuladores de ordenadores. Aquí se comentarán sólo los más importantes, dando preferencia a los que disponen de una versión Windows, y aún se mejoran en la actualidad. Después, quien esté interesado en una determinada máquina, puede visitar cualquiera de las páginas web comentadas para encontrar el resto.

Para convertir un PC en un ordenador distinto, además del emulador, se necesitan las ROMs con los juegos o programas. En los capítulos anteriores ya se han comentado los aspectos legales del asunto; a modo de resumen, sólo se pueden utilizar ROMs de juegos comerciales cuyo cartucho o disco original se ha comprado con anterioridad en la tienda, o cuyos programadores han dado permiso para ser utilizados con los emuladores. Por ejemplo, Sierra permite que la página web «Back to the Roots» regale las ROMs de todos los capítulos de las sagas «Leisure Suit Larry» o «Space's Quest», en versión Amiga. Eso significa que cualquiera puede visitar dicha página y coger los juegos, sin necesidad de tener los originales. Sin embargo, sólo es legal bajarse las ROMs de este lugar; después no se pueden regalar a otra persona o cogerlas de otro sitio. Esto se aplica al resto de páginas que ofrecen ROMs con el permiso de sus fabricantes. Igualmente, todas las máquinas disponen de ROMs freeware –juegos creados por aficionados–, por lo que siempre es posible comprobar el funcionamiento de un ordenador, aunque no se haya adquirido el software original.

La última herramienta necesaria es un controlador VESA 2.0, indispensable para acceder a modos gráficos especiales. Las tarjetas con menos de un par de años de antigüedad ya lo incluyen en su chip gráfico. Las más antiguas, necesitan un programa residente que se pone en marcha antes de utilizar el emulador. Este programa suele venir en el disco o CD de la placa gráfica. También puede utilizarse un controlador VESA universal ofrecido en la página web www.scitechsoft.com

Todos los emuladores aquí comentados son gratuitos, salvo que se indique lo contrario.

Ordenadores



EMULADORES (III)





UN GRAN REPASO

Dicho esto, sólo queda retroceder unos años y descubrir las maravillas –y las limitaciones– de las primeras máquinas domésticas. Seguro que la experiencia será inolvidable...

El gran hándicap de las consolas radica en el hecho de que, cuando se extrae el cartucho o el CD que contiene el juego... ¡se convierten en trastos inservibles! Los ordenadores son mucho más versátiles, al permitir programar, así como realizar todo tipo de tareas. Desde este punto de vista, los emuladores de ordenadores son más interesantes que los de consolas, pues no necesitan ROMs de juegos para funcionar. Con cualquier emulador se puede echar un vistazo al sistema operativo de la máquina emulada, e incluso crear programas en su lenguaje nativo. ¿Quién no recuerda aquellos largos listados en BASIC o Pascal?

Las casas de soft de ordenadores también son más comprensivas. Muchas de ellas permiten usar las ROMs de sus juegos de forma gratuita, así como las BIOS de máquinas como el Spectrum o el Amstrad CPC. Compañías del renombre de Bean o Gremlin ofrecen sus ROMs de Spectrum en su página web; otras, como Sierra o Activision, aceptan que páginas web dedicadas a la emulación regalen sus juegos de Amiga. Existen, por tanto, muchas formas de disfrutar con las viejas computadoras que tan buenos momentos nos han hecho pasar.

LA PREHISTORIA DEL HARDWARE

Hasta la comercialización del Spectrum en nuestro país, en 1984, los ordenadores no eran más que un capricho de excéntricos. Sin embargo, algunos años antes, ya se vendían computadoras de todo tipo. Muchas de ellas nunca llegaron a distribuirse en Europa.

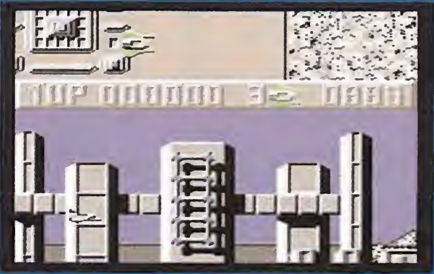
La forma más productiva de dar un repaso a estos primeros "dinosaurios", la ofrece el emulador "M.E.S.S. 0.36", comentado en un recuadro aparte. Este prodigio de la técnica es capaz de emular más de 80 ordenadores y consolas, entre los que se encuentran algunos con nombres tan exóticos como ZXAszmic, Color Computer 3, Dragon 32, Nascom, Laser 500, Oric 1, Commodore VIC20 y PET, Atari 400/800, así como los pioneros en España, ZX 80 y ZX 81 de Sinclair.

El ordenador más representativo de esta primera generación fue, posiblemente, el Apple I, creado en 1976 por Steve Jobs y Stephen Wozniak, de forma artesanal. Más de 200 unidades salieron de su garaje, donde montaban los equipos, forjando así la primera leyenda de la Informática. Su versión más popular fue el Apple II, equipado con una CPU 6502 a 2 Mhz. Además de "M.E.S.S.", un buen emulador de toda la gama Apple es "AppleWin 1.4". Es muy fácil de manejar, pues se basa en un sistema de barras de herramientas con varios iconos, donde se selecciona la unidad de disco virtual para, a continuación, pulsar en el icono de la clásica manzana de Apple, que pone en marcha el programa o juego seleccionado.

J.A.P.

COMMODORE 64





«Sanxion» para Commodore 64.

Tras la oleada de equipos caros, y muy limitados técnicamente, la segunda generación de ordenadores domésticos, inaugurada por el Commodore 64, se caracteriza por una espectacular bajada de precios, y el uso de procesadores rápidos y potentes, como el modelo 6510 de esta máquina, o el archiconocido Z80. Por vez primera, la gente de la calle puede adquirir un ordenador con el que jugar, aprender a programar y llevar la contabilidad, a un precio inferior a las 40.000 Pesetas.

Commodore 64 fue, a nivel mundial, el ordenador más popular de los ochenta. Existieron numerosas versiones, con y sin casette incorporado –el sistema de almacenamiento de la época–, así como distintas cantidades de memoria.

Sus muchos fans se han preocupado de que existan muy buenos emuladores, aunque la mayoria son shareware. No obstante, existen versiones gratuitas de gran calidad, como "Comeback 64 beta 4" y "WINEMU 0.47r3". Ambos funcionan bajo Windows, y ambos emulan casi toda la gama del micro, como los modelos C64, C128 o Commodore PET. Debe tenerse en cuenta que existen distintos tipos de ROMs para estas máquinas, en función del modelo. Así, los archivos con extensión .PRG son programas genéricos. La terminación .T64 son juegos provenientes de cintas de casette, mientras que .D64 identifica los discos utilizados en los modelos más avanzados. Algunos emuladores sólo aceptan algunos de estos formatos, según el nivel de compatibilidad alcanzado.

• **COMPAÑÍA:** Commodore • **CICLO DE VIDA:** 1982-1990 • **CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU 6510 de 8 bit a 1.02 MHz. 64 Kbs de RAM.
• **RESOLUCIÓN** de 320x200 y 16 colores simultáneos. • 3 canales de sonido.

MSX



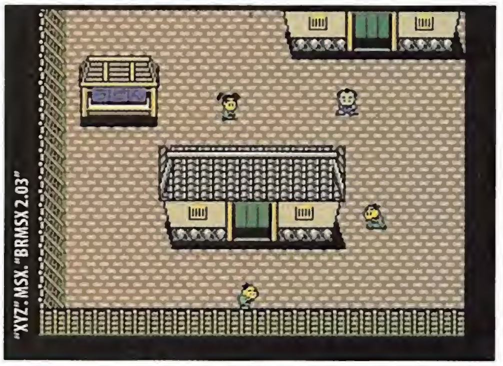
MSX fue creado por Microsoft y ASCII Corporation para Japón, aunque luego se vendió en todo el mundo, alcanzando un notable éxito. Estaba equipado con el sistema operativo MSX-DOS, precursor del mítico MS-DOS. Al igual que el propio PC, se trataba de un estándar abierto, por lo que cualquier fabricante podía crear ordenadores MSX. Prácticamente todas las compañías japonesas –Yamaha, Sony, Canon, Casio, Hitachi, Goldstar– comercializaron equipos compatibles MSX. Igualmente, fueron las compañías niponas Sega, Taito y Konami, las que crearon los mejores títulos para esta máquina. Se vendió muy bien en Japón, Francia, Holanda y Brasil.

Las casas de soft europeas y americanas realizaban las conversiones de sus juegos a MSX utilizando un modo gráfico especial que simulaba el del Spectrum. Esto hizo que títulos de Dinamic, Topo, Gremlin u Ocean fuesen calcados a las versiones de Spectrum, desaprovechando el mejor tratamiento del color de MSX.

Hemos seleccionado tres programas por su calidad, su compatibilidad Windows, y porque se actualizan frecuentemente: "BRMSX 2.03", "NLMSX 0.22" y "RuMSX 0.2". El primero funciona bajo MS-DOS. Emula varios modelos de MSX, MSX2 y MSX2+. Incorpora las BIOS de las máquinas en portugués, pero nada impide sustituirlas por alguna versión europea. Los otros dos emuladores son programas nativos de Windows. El más avanzado es "RuMSX 0.2", pues incluye opciones de personalización que no tienen otros, como la posibilidad de cambiar la velocidad, cheats, modo "Debug", alta resolución, etc.



El ordenador MSX destacaba por el buen tratamiento del color, aunque se tratase de una máquina de 8 bit.



"XYZ". MSX. "BRMSX 2.03"

• **COMPAÑÍA:** Varias • **CICLO DE VIDA:** 1984-1990 • **CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU Z80A de 8 bit a 3.5 MHz. 64 hasta 256 Kbs de RAM. • **Resolución** de 256x192 y 16 colores simultáneos. • 3 canales de sonido.

Títulos como «BattleZone II», «Donkey Kong 64» o «Ultima IX» están basados en personajes y situaciones con veinte años de antigüedad

«Mad Mix Game». Spectrum. "R80 0.23".



«Sir Fred». Spectrum. "X128 0.93".



«Abu Simbel Profanation». Spectrum. "X128 0.93".



«Livingstone Supongo». Spectrum. "R80 0.23".



ZX SPECTRUM



Si bien el ordenador Commodore 64 alcanzó una mayor fama a nivel mundial, el ZX Spectrum es el rey europeo de los ochenta y, sin duda, el ordenador más popular de nuestro país.

Aunque existieron numerosos modelos –16 K, 128 K, +2, +3, etc.–, el más popular fue, sin duda, el Spectrum 48 K. Estas máquinas disponían de un sistema operativo basado en el lenguaje BASIC, y un sencillo y potente código máquina que permitía a cualquier persona, tras leer un par de libros, realizar programas con calidad comercial. No es de extrañar que se vendieran casi 5 millones de Spectrum, y su catálogo de juegos superase los 6.000 títulos.

El Spectrum es uno de los ordenadores que mejor ha abrazado la emulación, ya que Amstrad –dueña de los derechos de la marca Sinclair– ha dado permiso para que sus BIOS sean usadas por los emuladores, y muchas compañías como Gremlin, Bean, Dinamic..., también dejan que sus juegos sean usados con ellos. Al tratarse de un ordenador muy bien documentado, existen decenas de aplicaciones de este tipo. Por tanto, decantarse por una u otra es una cuestión de gustos. A nuestro entender, los más destacados son: "Z80 4.0", "ZX-Jam 1.12", "X128 0.93", y "R80 0.23".

"Z80 4.0" es uno de los primeros emuladores de la historia. Es shareware, pero existe una demo que desactiva algunas funciones, y hay que pagar alrededor de 3.000 pesetas para obtener la versión completa. Sin embargo, es el más completo de todos. Es muy rápido, la emulación alcanza prácticamente el 100% de todas las funciones ocultas o excepciones e incluye decenas de herramientas.

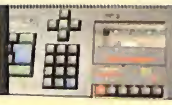
"ZX-Jam 1.12", realizado por Juan Antonio Moreno, es antiguo, pero destaca por su cómodo sistema de menús y el modo "scanlines". Es también muy completo. Fue el pionero en la emulación del Pentagon, un ordenador ruso compatible Spectrum, comercializado hace apenas tres o cuatro años.

Por último, "R80 0.23", realizado por Raúl Gómez, sobresale por su eficiente manejo de la configuración mediante claros menús, y por su actualización periódica. Una última curiosidad, también española, se llama "SPEC 256 1.2". Esta aplicación modifica los gráficos de los juegos para añadir 256 colores. Hace falta "pintar" los "sprites" manualmente, por lo que sólo reconoce una docena de juegos clásicos, como «Phantis», «Abu Simbel», «Sabre Wulf» o «Knight Lore».

Los admiradores de Sinclair pueden echar un vistazo a otros ordenadores de está compañía, como el ZX 80 y ZX 81, en "M.E.S.S.".

• **COMPAÑÍA:** Sinclair • Ciclo de vida: 1982-1991 • **CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU Z80 de 8 bit a 3.5 MHz. Desde 16 hasta 128 Kbs de RAM.
• **RESOLUCIÓN** de 256x192 y 8 colores simultáneos. • 1 canal de sonido (3 canales las versiones Spectrum +2 y +3).

AMSTRAD CPC




«Batman». Amstrad CPC. "CPE 5.2".

· COMPAÑÍA: Amstrad **· CICLO DE VIDA:** 1984-1991 **· CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU Z80 a 4 MHz. Desde 64 hasta 128 Kbs de RAM. **· RESOLUCIÓN** de 320x200 y 16 colores simultáneos. · 3 canales de sonido.

A los pocos meses de salir a la venta, el ZX Spectrum 48K había vendido más de 300.000 unidades. Amstrad no desaprovechó la oportunidad de hacerse con una porción del enorme pastel, y enseguida se convirtió en el más encarnizado competidor de Sinclair. Sólo superó en ventas al Spectrum en Francia, aunque llegó a vender más de 2 millones de unidades en toda Europa. Atrajo a multitud de personas que deseaban utilizar un ordenador autónomo, ya que incorporaba el casette y el monitor de fósforo verde o color, aunque su precio era bastante más elevado –70 000 pesetas, frente a las 30 000 del ZX Spectrum–. Al primer modelo, CPC 464, le siguió el CPC 664, equipado con una unidad de disco de 170 Kbs, y el CPC 6128, con 128 Kbs de memoria.

Todas las compañías europeas de los ochenta publicaban sus juegos en versiones Spectrum y Amstrad, por lo que su catálogo de juegos es también muy alto, por encima de los 3 000 títulos.

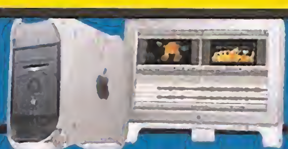
Utilizando la conocida máxima: "si no puedes con tu enemigo, únete a él", Amstrad compró la marca Sinclair, y ella misma se encargó de distribuir los últimos modelos de Spectrum, el +2 y +3.

Al igual que ocurre con su competidor, los emuladores para Amstrad CPC están muy cerca de la perfección. Dentro de las versiones DOS, sobresalen "CPCEMU 1.5" y "CPE 5.2". Son algo antiguos, pero altamente compatibles, y están en castellano. La carga de los juegos es un poco complicada para los que no han manejado el ordenador original, por lo que conviene leer bien las instrucciones. Por ejemplo, "CPE 5.2" exige pulsar la tecla F6 para seleccionar el programa. Después hay que teclear CAT para ver el contenido del disco, y teclear RUN "nombre-del-juego.bas para ejecutarlo. Existe una versión modificada y más actualizada de "CPE" llamada "Caprice32 1.11".

El mejor emulador Windows es, sin duda, "WinAPE32 1.8". Todo se maneja desde unos iconos situados en la parte inferior de la pantalla, e incluye un completo sistema de ayuda al pulsar la tecla F1.

Hasta la comercialización del Spectrum en nuestro país, en 1984, los ordenadores no eran más que un capricho de excéntricos

MACINTOSH

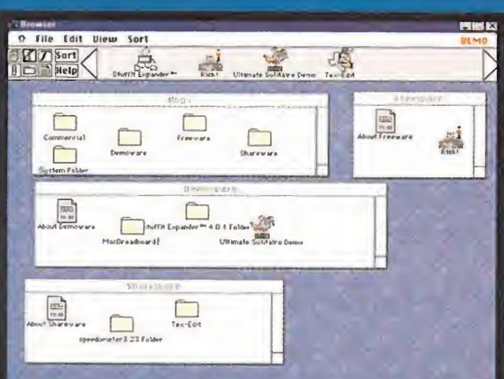


El ordenador Macintosh fue el primero en utilizar un sistema operativo en modo gráfico, al estilo Windows. De hecho, Microsoft "tomó prestadas", por decirlo de una manera suave, las principales características del Mac para mimetizarlas en Windows 1.0 y versiones posteriores.

Pese a no disponer de disco duro ni slots de expansión, el popular Macintosh es toda una leyenda. El primer modelo fue pronto sustituido por el Macintosh 512, equipado con 512 Kbs de RAM, y por el Macintosh Plus. Después continuó evolucionando, hasta dar lugar a los actuales equipos iMAC de Apple.

Casi todos los emuladores de Mac son comerciales, y cuestan bastante dinero. Uno de los más prestigiosos es "Executor 2.1", muy rápido, con un buen soporte hardware. Ardi, la compañía creadora, ofrece una versión demo, gratuita, que opera al 100% durante un mes.

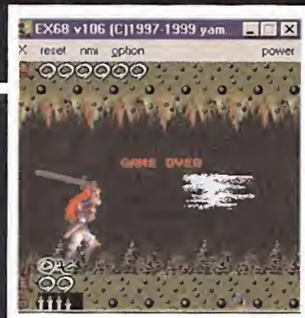
Existen también emuladores gratuitos, como "VMAC 0.195", pero no funciona bajo Windows, a no ser que se arranque en modo MS-DOS puro.



"Executor 2.1" es un emulador de Mac comercial. La versión de prueba sólo está operativa durante 30 días.

· COMPAÑÍA: Apple **· CICLO DE VIDA:** 1984-2000 **· CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU 68000 a 7.83 MHz. 128 Kbs de RAM. **· RESOLUCIÓN** de 512x384. Monocromo. · 4 canales de sonido.

X68000



"Genpeito". X68000. "EX68 1.06".

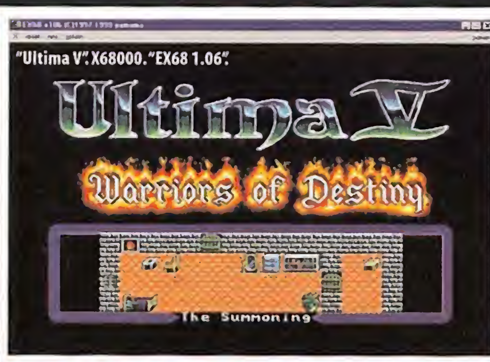
El ordenador Sharp X68000 fue conocido con el nombre de "el Amiga japonés". En efecto, su arquitectura se basa en la gama Amiga de Commodore, pues ambos utilizan el mismo procesador, pero X68000 era mucho más potente: tenía más colores, más "sprites" por hardware, y diversos trucos gráficos que ofrecían un "scroll" y un "zoom" más perfecto.

Por desgracia, nunca se vendió fuera de Japón; esa es la razón de que el único emulador decente, "EX68 1.06", esté en japonés. Por suerte, es bastante sencillo de utilizar, pues basta con enlazar el fichero a ejecutar con la unidad de disco virtual, para que el programa se inicie automáticamente.

X68000 fue el ordenador más popular en Japón durante mucho tiempo. Presume de disponer de las mejores conversiones a ordenador de máquinas recreativas como «Gradius», «R-Type», «Afterburner» o «Twinbee».

Sin duda, una muestra más del carácter educativo, mezclado con lo exótico, que ofrece el apasionante hobby de la emulación.

El ordenador Sharp X68000 fue conocido con el nombre de "el Amiga japonés"



"Ultima V". X68000. "EX68 1.06".

· COMPAÑÍA: Sharp **· CICLO DE VIDA:** 1987-1993 **· CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU Motorola MC68000 de 16 bit a 10 MHz. 1 Mega de RAM. **· RESOLUCIÓN** de 640x480 y 65535 colores simultáneos. · 3 canales de sonido.

ATARI 520 ST





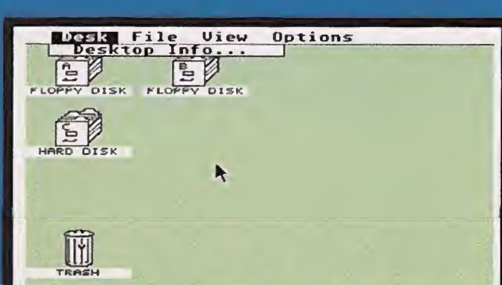
«Freddy Hardest II». Atari ST. "WinSTon 0.2".

· COMPAÑÍA: Atari **· CICLO DE VIDA:** 1986-1993 **· CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU 68000 de 16 bit a 8 MHz. 512 Kbs de RAM **· RESOLUCIÓN** de 320x200 y 16 colores simultáneos. · 3 canales de sonido.

Cuando Atari dio a conocer su primer modelo de ordenador de la gama ST, el Atari 520 ST, causó un auténtico terremoto. Frente a los micros de 8 bit con apenas 64 Kbs de memoria, Atari presumía de la impresionante CPU Motorola 68000 con arquitectura de 16 bit y 512 Kbs de RAM. Sin duda, fue una máquina adelantada a su tiempo, pero su éxito apenas duró unos meses pues, al año siguiente, Commodore presentó el modelo Amiga, de características similares, aunque con una mayor potencia gráfica y sonora.

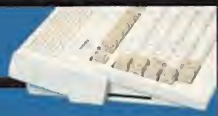
La emulación del ST se encuentra un poco abandonada. Las aplicaciones más conocidas son "PacifiST 0.49" y "WinSTon 0.2".

"Pacifist 0.49" es un clásico, pues fue uno de los primeros emuladores de Atari ST, y aún sigue produciendo una o dos versiones al año. Al tratarse de un programa DOS, es bastante rápido, pero resulta muy difícil de manejar y configurar. Todo lo contrario que "WinSTon 0.2": sorprende por su sencillez de manejo, basado en iconos y solapas, e incluye una excepcional ayuda interactiva.



Este es el sistema operativo TOS del Atari ST, reproducido mediante el emulador "WinSTon 0.2".

AMIGA



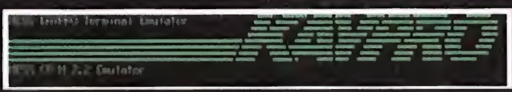


«Defender of the Crown». Amiga. "WinUAE 0.88".

Aunque el Commodore Amiga no llegó a alcanzar el éxito merecido en nuestro país –debido al tirón de los 8 bit y la pronta entrada de los compatibles PCs–, se trata, posiblemente, del ordenador mejor valorado de las décadas de los ochenta y noventa.
El Amiga 500 y, posteriormente, sus sucesores Amiga 500+ y Amiga 1000, igualaban en potencia y superaban en calidad gráfica a los ordenadores personales de la época. Sin embargo, al igual que le ocurrió al Macintosh, se demostró que un solo fabricante no puede competir con los cientos que fabrican compatibles PCs.
La familia Amiga es, con diferencia, la más difícil de emular, pues los sucesivos modelos incorporaban distintos procesadores, e infinidad de chips gráficos y sonoros diferentes. Esa es la razón de que los emuladores de Amiga aún no funcionen al 100%, y necesiten un ordenador muy potente para alcanzar el rendimiento de la máquina original.
Dos son las aplicaciones más destacadas: "Fellow 0.35" -MS-DOS- y "WinUAE 0.88" -Windows.
El primero ofrece una compatibilidad elevada y una velocidad más que aceptable, pero ha sido recientemente abandonado, y es muy difícil de manejar. Muy por encima de él se encuentra "WinUAE 0.8". Reconoce mayor número de programas, y se configura con facilidad, gracias al sistema de pestañas temáticas. Dispone de decenas de parámetros, pero existe documentación en castellano.
Gracias a varias campañas antipiratería, llevadas a cabo por varios grupos de fans del Amiga, algunas páginas web han conseguido que las principales compañías regalen sus programas para ser usados con emuladores. "Back to the Roots", por ejemplo, dispone de 400 juegos descargables creados por casas de soft tan conocidas como Sierra, Activision, Core Design o Revolution.
Sin duda, una excelente forma de descubrir las exquisiteces de uno de los mejores ordenadores de la historia.

• **COMPAÑÍA:** Commodore • **CICLO DE VIDA:** 1987-1994 • **CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:** CPU 68000 de 16 bit a 7.14 MHz. 512 Kbs de RAM. • **RESOLUCIÓN** de 320x200 hasta 640x480 y 4096 colores simultáneos. • 4 canales de sonido.

ODO TODO TODO TOD
O EN UNO TODO EN UNO TODO EN UNOT



La mayor parte de las utilidades analizadas, sólo emulan una máquina en concreto. Otros soportan una familia con un hard semejante, como puede ser "Meka", capaz de emular la consola Sega Master System, y la portátil Game Gear. Sin embargo, no es muy normal encontrarse con un emulador que reconoce decenas de ordenadores y consolas que nada tienen que ver entre sí. Para colmo, está basado en "M.A.M.E."… ¡un emulador de máquinas recreativas!
El nombre de este auténtico monstruo de Frankenstein es bastante descriptivo: "M.E.S.S. 0.36 RC1" –"barullo", en inglés–. Trabaja en modo MS-DOS, y es capaz de emular cerca de 90 ordenadores y consolas. Incluye decenas de máquinas nunca comercializadas en España, como la Enterprise 128 K, Júpiter Ace 49 K, Kaypro 2K, Microbee, o TI99/4, junto a otras más conocidas, como el ZX Spectrum, Commodore Amiga, Master System, Gameboy o Megadrive.
Para su funcionamiento requiere la BIOS de cada máquina. Su puesta en marcha sigue el esquema: MESS <máquina> <nombre del juego> -parámetros. La emulación de cada una de las máquinas varía notablemente; algunas funcionan al 100%, mientras que otras, especialmente las más potentes, aún necesitan bastante trabajo. Sin embargo, existen decenas de ordenadores y consolas antiguas que sólo son emuladas por "M.E.S.S.".
Se trata de un programa imprescindible para todo aquel que desea comprobar cómo funcionaban, en vivo y en directo, algunos de los equipos más curiosos de la Historia.

«Pole Position». Atari 7800. "M.E.S.S. 0.36".



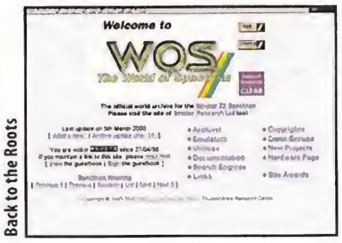
RED RED RED RED RED RE
EMULADORES EN LA RED EMULADORES EN LA RED EMULADORES EN LA



Kojotes Ultimate Homepage



Amiga Legal Emulation



Back to the Roots

Para disfrutar por completo de la emulación, son necesarios dos pasos: descargar los emuladores, y encontrar ROMs legales. Ambos pueden completarse con una simple visita a las siguientes páginas web:

Kojotes Ultimate Homepage: http://kojote.emuunlim.com/xindex.html
Aquí se ofrecen ROMs freeware para varios modelos de consolas.

Amiga Legal Emulation: www.emutech2000.com/ale/main.html
Su nombre ya lo dice todo: juegos gratuitos para utilizar con cualquier emulador de Amiga.

The World of Spectrum: http://www.void.demon.nl/spectrum.html
Toda la información generada por el famoso ordenador ZX Spectrum, en sus casi 10 años de existencia, se encuentra almacenada aquí.

Back to the Roots: http://back2roots.emuunlim.com/
Casi 400 ROMs comerciales, versión Amiga, cuyos programadores han dado permiso para ser utilizadas con emuladores. Se incluyen los clásicos de compañías como Sierra o Infocom.

The Vintage Gaming: http://www.vintagegaming.com/
Todos los emuladores de todos los ordenadores y consolas existentes. También hay centenares de ROMs legales.

Emulatronia: http://www.emulatronia.com
Una de las páginas de emulación en castellano más conocidas, con enlaces a las páginas temáticas más interesantes.



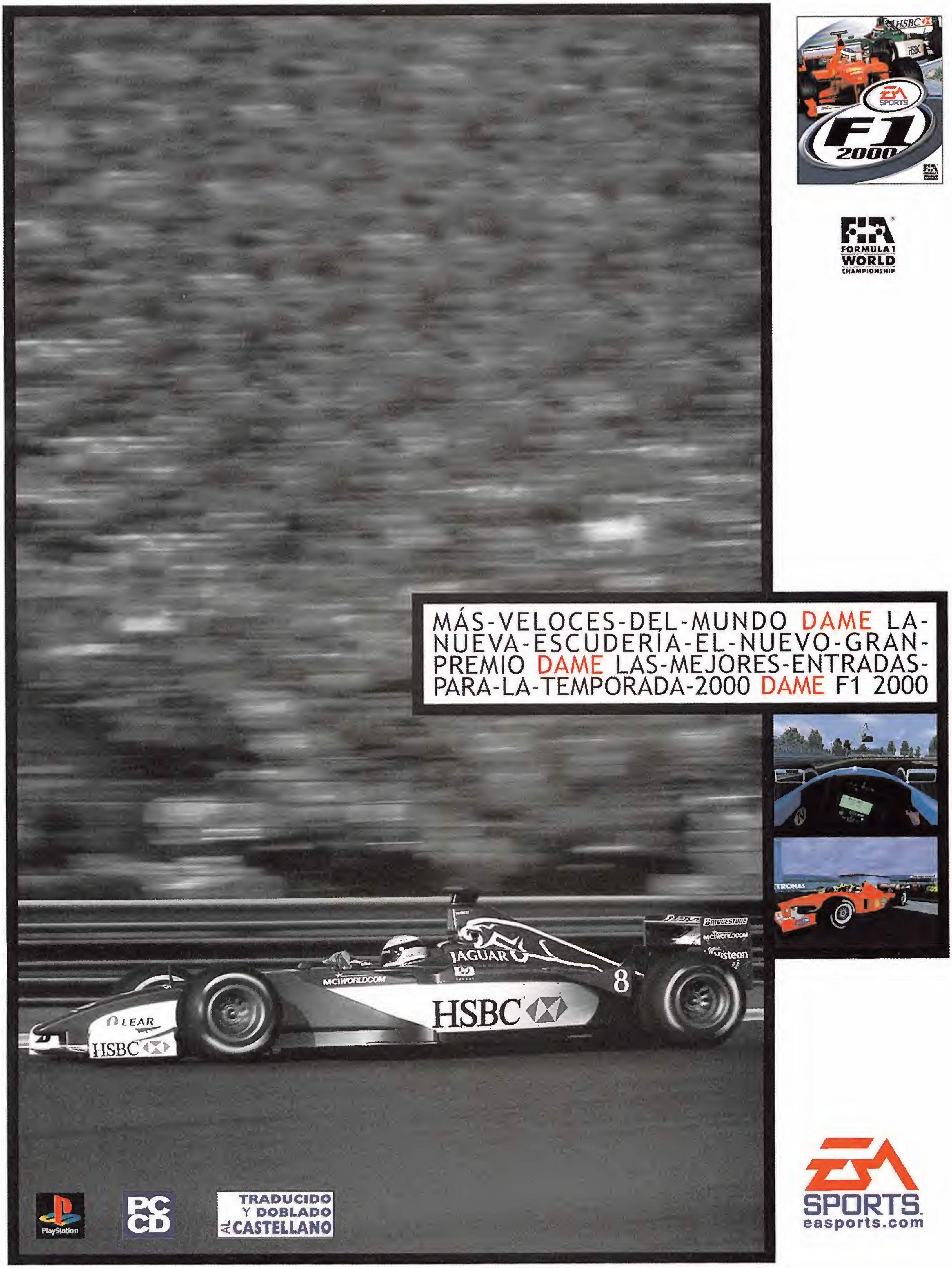
Back to the Roots



The Vintage Gaming



Emulatronia


F1 2000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
MÁS-VELOCES-DEL-MUNDO DAME LA-NUEVA-ESCUDERÍA-EL-NUEVO-GRAN-PREMIO DAME LAS-MEJORES-ENTRADAS-PARA-LA-TEMPORADA-2000 DAME F1 2000
PlayStation
PC CD
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
SPORTS
easports.com



Descubre los términos de Software 3D

ARGOT 3D (Y II)

En este número concluimos esta revisión a la jerga a veces tan inaccesible que nos encontramos cuando hablamos de las aplicaciones de la informática para representar entornos 3D creados para juegos. El mes pasado atendíamos fundamentalmente a tecnologías implementadas en el hardware más novedoso y ahora queremos complementar esa información hablando de técnicas que utilizan los programadores para dar una apariencia más realista a sus mundos. Pero conscientes de vuestra curiosidad hemos partido de conceptos básicos para intentar resolver todas vuestras dudas acerca de cómo se componen las maravillosas escenas tridimensionales en las que hoy podemos interactuar.

EN TIEMPO REAL En tiempo real sí, porque para tal interacción es imprescindible la percepción de "presente", de movimiento, de inmersión y en definitiva de que lo que hacemos tiene una consecuencia inmediata en un entorno que en ocasiones bien puede asemejarse al real. Éste es el propósito de los gráficos 3D, en los juegos. El concepto de tiempo real se logra cuando se actualizan imágenes no predefinidas, como si del tiempo natural se tratase. A tal velocidad son tantos los cálculos que ha de hacer motor gráfico para cada instante que no podemos sobrecargar demasiado ese trabajo y hoy día todavía estamos lejos de conseguir que un escena tridimensional se asemeje a la realidad. Pero en el camino nos vamos acercando y gracias al software, los juegos 3D son cada vez más convincentes.

A través de la necesidad de lograr un balance entre la velocidad y la buscada complejidad gráfica los programadores utilizan técnicas, trucos y simplifican aquello que no requiere detalle. Descubrir las claves del apasionante reto que supone realizar un mundo 3D pseudoreal es lo que vamos a tratar de hacer en este informe.

ELEMENTOS DE LA ESCENA TRIDIMENSIONAL

Los mundos en tres dimensiones se componen de una serie de elementos que pueden lograr una magnífica complejidad de estructuras y efectos. Desde un punto en el espacio, hasta los más complejos modelos de los personajes, los juegos basan su estructura en estos elementos.



ESPACIO CARTESIANO: Todo entorno o mundo 3D está basado en el espacio cartesiano. Cada punto tiene definida una posición a partir de un punto de origen "0" con respecto a tres ejes de coordenadas que identificamos como "X", "Y" y "Z". Los tres ejes son las referencias para la posición y el volumen de todos los objetos del entorno representando las tres dimensiones; x, anchura, y altura, z profundidad. El espacio cartesiano es la manera más común de describir y dibujar un espacio 3D ya sea o no en tiempo real. Curiosamente, este sistema está basado en las ideas del filósofo y matemático francés Rene Descartes del que conocemos su famoso principio "Pienso luego existo" postulado allá por el siglo XVII.

SPRITE: Un sprite es un objeto plano (sólo 2 dimensiones) al que se le aplica una textura para dar sensación de volumen. A veces esta textura puede estar



animada y en casi todos los casos el objeto suele mantener su plano perpendicular al punto de vista. ¿Os acordáis de los demonios de «Doom» o de los nazis de «Wolfenstein 3D»? Pues son un claro ejemplo del uso de sprites.

VECTOR: Suele confundirse un vector con una línea en un espacio cartesiano. No es así, un vector es una representación gráfica que puede servir para designar una fuerza, una dirección o por ejemplo un rayo de luz. En un juego no podemos ver vectores (permanecen invisibles), pero son con los vectores se representan los datos dinámicos que siempre están presentes en los entornos 3D. Por medio de vectores se calcula dónde se produce el impacto y qué velocidad tienen los proyectiles de la escopeta de «Quake», por ejemplo.

PÍXEL: Son, a grosso modo, los puntos que componen una imagen, pero es necesario matizar este término. Hay tradicionalmente dos significados: uno es el de los píxeles con los que se componen las texturas, para los que existe un término más adecuado y específico, texel.

La otra acepción es la de los píxeles que son renderizados en la pantalla de un ordenador por el motor gráfico, procesados y enviados al monitor. Este último es el técnicamente el significado exacto y es el que vamos a definir en este apartado.

Abreviatura de Picture Element (Elemento de imagen), es el elemento más pequeño al que se le puede asignar un color específico, es decir, los "puntos" que forman las imágenes de la pantalla de un TV u ordenador. Es la intersección de una columna o una línea en una pantalla: en una resolución de 800x600 (800 columnas por 600 líneas), hay 800x600 píxeles=480 000.



Para determinar un píxel, se necesitan dos juegos de datos, posición y color. El de posición se determina mediante dos valores de coordenadas a partir de la esquina superior izquierda del cuadro cubierto por la pantalla, en la horizontal, valor "X", y en la vertical, valor "Y". El color necesita tres valores RGB (rojo, verde y azul). Por ejemplo, si tenemos una profundidad de color de 8 bit (256 colores), margen que utiliza un buen número de programas de dibujo para crear texturas, un verde puro en el valor de color RGB de un píxel será 0,255,0, un negro será 0,0,0 y un blanco 255,255,255. Mezclando los valores de RGB se pueden obtener los demás colores cuya gama, o profundidad de color, dependerá de la cantidad de bit que se destinen a estos valores, necesitándose más memoria al aumentar la proporción (ver términos 16,24,32 bit de color, y RGB en el número anterior de Micromanía del informe de Argot 3D).

PIXELACIÓN: Un problema provocado por la incapacidad de la mayoría de las tarjetas gráficas –de las de hace años– de visualizar los cambios en el aspecto de los píxeles cuando se hace un zoom sobre la imagen, debido al lento ritmo de frames de la mayoría



de dispositivos. Las tarjetas gráficas modernas corrigen este problema aplicando una textura a un objeto y después actualizando regularmente el estado de la textura y de los píxeles que la componen, procesándolos mediante filtrado bilineal o Mip-Mapping. Éste se actualiza frame a frame en oposición a la actualización sólo cuando es necesario.

COMPONENTE ALFA: A veces podemos ver, en lugar de RGB, las siglas RGBA donde A se refiere a la componente Alfa (alpha-chanel) que puede utilizarse para determinar un dato adicional de ese



píxel, generalmente transparencia, dotando así de un determinado grado de transparencia a los píxeles de una textura. El alfa puede depender alternativamente de 1 bit o de 8 bit, dependiendo de la cantidad de detalle que sea necesario. Como siempre, utilizando más bit se requiere más memoria, pero se obtiene más calidad.

VOXEL: La designación de voxel define un píxel con volumen con respecto al plano de la textura. Tomamos como ejemplo la representación de un terreno. A cada píxel de una textura se le asigna un porcentaje de opacidad y un color que será interpretado por un motor 3D capaz de gestionar voxels para establecer el valor de relieve. Así lo que originalmente es un píxel toma relieve



y volumen y se transforma en un voxel, pudiendo apreciarse como un cubo con una determinada altura. Estos voxels se denominan voxels "verdaderos" (true voxels), y lo cierto es que raramente se utilizan al consumir un considerable rango de memoria. En su lugar a menudo se emplea una técnica de optimización denominada 2,5 D Voxel, donde se procesan cuadrados en lugar de cubos y no se suelen tener valor alguno de transparencia, son opacos. Su volumen a veces se exagera de forma que al solaparse dan la impresión de rugosidad, como lo ocurre por poner un caso al representar la superficie de una pradera.

Los voxels han sido usualmente utilizados para crear entornos 3D de compleja geometría, ya que es más eficaz que el uso de polígonos para representar superficies tan poco regulares o tan anárquicas como formaciones meteorológicas, vegetación o tejidos humanos.

ELEMENTOS DE LA ESCENA TRIDIMENSIONAL

Novalogic popularizó el uso del voxel en el sector del software de entretenimiento con algunos títulos como «Comanche Maximun Overkill» o el próximo «Delta Force 2». Pero lo cierto es que el voxel no ha tenido tanta presencia en los videojuegos como en aplicaciones más profesionales de simulación.

TEXEL: Si observamos una imagen que se utiliza como textura veremos que está compuesta por una serie de puntos o "cuadraditos". Después de que el motor 3D indique al procesador qué cálculos ha de realizar para proyectar la textura sobre la superficie de los polígonos, estos puntos se transforman en texels. Mapeados sobre la superficie de un polígono, los texels tienen la proporción y la posición adecuada en la escena. Entonces la escena es renderizada y se envía a la pantalla en forma de imagen compuesta por píxeles. Es conveniente recordar la diferencia del significado técnico entre texel y píxel, aunque como decimos en la realidad al término pixel se le dan ambas acepciones.



VÉRTICE: Un vértice es un punto en el espacio 3D. Al hablar de vértice solemos indicar que es el punto que une dos o más aristas de un polígono.



POLÍGONO: Un polígono es una forma geométrica con la que se construyen los objetos tridimensionales, son la superficie existente entre varios vértices en un mismo plano. Los polígonos sólo tienen dos dimensiones, pero al compartir sus vértices con otros en diferente plano se forman los objetos 3D. Generalmente, cuando hablamos de polígonos o de facetas en entornos 3D, nos referimos a triángulos, pues éste es el polígono más sencillo posible. Cualquier cuerpo geométrico o modelo que vemos en un escenario 3D está construido basándose en polígonos triangulares, salvo raras excepciones (curvas, voxels...).

DETECCIÓN DE COLISIÓN: La detección de colisión es un constante chequeo que de manera sistemática que pretende detectar cualquier intersección que se produzca entre polígonos, y esto requiere un esfuerzo de proceso constante pero necesario en todos los juegos basados en entornos tridimensionales. El defecto de la detección de colisión



provoca que los objetos 3D se "solapen" compartiendo una misma porción de espacio en el entorno, algo totalmente imposible en la realidad si se trata de objetos que pretenden tener apariencia sólida. Un ejemplo de esto es cuando el modelo 3D de un personaje parece atravesar la pared o el suelo. Evidentemente, hay juegos en cuya temática se contemplan cosas como la magia y los personajes pueden atravesar paredes, obviamente no podemos hablar de error en la detección de colisión en este caso.

NORMAL: El concepto de normal define la orientación de las facetas (polígonos) de un modelo 3D con respecto al plano en el que han de renderizarse. En los entornos 3D las normales se determinan según el orden de los vértices que forman un polígono. Ejemplo: las facetas de un modelo sólo se renderizan en un plano, es decir, hacia fuera. En algunos casos, por errores de detección de colisión o en la aplicación de clipping, podemos apreciar que el lado posterior de las facetas no se dibuja, es invisible.



PARTÍCULA: Un sistema de partículas procesa el comportamiento físico de puntos, elementos sin volumen, pero que tienen unos parámetros físicos. Los sistemas de partículas pueden representar desde fluidos hasta chispas entre otras cosas.

CURVAS: Podemos encontrar varios modos de generar curvas matemáticamente. En tiempo real es difícil encontrar curvas, a no ser que estén en realidad compuestas por varios polígonos conectados en diferentes ángulos. No obstante, existe el Beizer que fue creado por el matemático francés Pierre Bézier o la curva B-Spline que utilizan complejos cálculos a través de puntos para determinar la trayectorias curvas.

NURBS: (Non-Uniform Rational B-Spline). Es un método de representación matemática de objetos 3D por medio de esferas o partes esféricas. Difícilmente podemos encontrar en aplicaciones en tiempo real NURBS, pero existe algún título lejano cuyos personajes estaban realizados mediante NURBS.

ANIMACIÓN DE

Los objetos compuestos a base de polígonos pueden estar animados, como sabemos, para que dispongan de cierta facultad para simular estar vivos o en funcionamiento. Generalmente, existen programas para animar objetos que se basan en cálculos de transiciones de movimiento para pasar de una a otra posición en un tiempo determinado. Hay muchos parámetros para determinar el movimiento de un objeto, así que aquí atendemos a los de uso más común. También hay diferentes tipos y técnicas de animación mediante las que se puede hacer que un objeto gire, se mueva cambie su forma, etc.

JERARQUÍA: Un objeto complejo a menudo se compone de otros más sencillos que están relacionados jerárquicamente con el fin de definir cómo se afectan entre sí al ser animados. La jerarquía va de "padres" a "hijos" de modo que el movimiento de los primeros afecta a los segundos. Por ejemplo, si tomamos un personaje humano, su representación en 3D, su jerarquía más lógica, sería que el tronco fuera el padre, cabeza y extremidades hijos y manos y pies hijos de los hijos. Este culebrón es en realidad la manera más habitual para que el movimiento de se comporte de acuerdo a una estructura articulada.

KEYFRAME: Un keyframe no es sino una posición en un momento concreto. Una animación está compuesta varios por Keyframes o estaciones de posición por las que pasan los objetos en un periodo de tiempo. Cuantos más keyframes disponga un modelo en un periodo de tiempo, más compleja y suave será la animación.

CINEMÁTICA INVERSA: Antes citábamos el ejemplo de un modelo humano para explicar la jerarquía. Bien, pues en ese caso concreto lo más práctico para los diseñadores es realizar lo contrario. Pensemos en un boxeador que lanza un golpe, el puño arrastra el antebrazo, el brazo y

UNA VENTANA AL

Los entornos 3D que visualizamos a través del monitor necesitan de unos parámetros para que se nos muestren de manera que podamos entender lo que vemos.

CÁMARA: La cámara no es otra cosa que el un punto de enfoque visión designado dentro del espacio tridimensional a través del cual el usuario puede percibir la escena visualmente. Para definir una cámara se necesitan varios valores, de enfoque, perspectiva, ángulo de rotación, objetivo o "target", etc., al igual que las cámaras de vídeo aficionado en la vida real. Un entorno 3D puede tener una o varias cámaras predeterminadas que la aplicación o juego nos permita adoptar, y pueden situarse estáticas o con un comportamiento dinámico definido. En algunos juegos, por ejemplo de carreras, podemos ver el coche desde diferentes cámaras, que le siguen en su recorrido, por tanto están "atadas" al objetivo que en este caso es el coche. Otras pueden corresponder a los ojos del personaje, luego están de nuevo atadas al punto de vista del personaje. El campo de visión o FOV explicado más adelante es un concepto que complementa la definición de cámara. Qué cámara activa en cada momento para el usuario es un dato muy importante, porque su campo de visión puede determinar qué ha de calcularse en ese mismo instante por medio del clipping.

OBJETOS 3D

parte del cuerpo, ¿no? Entonces la jerarquía debería ser inversa, de modo que el movimiento del puño determinase cuál será el movimiento del resto del cuerpo. Esto es la cinemática inversa, los hijos afectan a los padres en este caso.
Esta técnica es muy eficaz para modelos humanoides, aunque hay actualmente métodos más avanzados dependiendo de cada programa de diseño.

MORPHING: En la animación 3D, el morphing o metamorfosis es una técnica para transformar una forma geométrica en otra. En la práctica esto se traduce en el movimiento de los vértices que forman un polígono en lugar de mover objetos poligonales, y el resultado es mucho más convincente cuando se trata de representar movimientos faciales.



MOTION CAPTURE: El motion capture es un método de animación para objetos 3D de carácter humanoide en el que los movimientos de una persona que actúa de modelo son capturados y asignados al objeto en cuestión. Para esta técnica es fácil ver al modelo cubierto de pequeños puntos de luz en sus articulaciones mientras que un dispositivo conectado a un ordenador traduce esos datos de movimiento en datos de animación en el ordenador.

MUNDO SINTÉTICO





FOV: El Field of View –punto de vista o campo de visión– es un término que procede de la fotografía profesional. Designa el área que ve el espectador en un entorno 3D. El FOV es definido normalmente por grados en anchura, alrededor de 45º, y viene dado por la cámara que se adopta para visualizar el entorno 3D. Si esta cámara simula los ojos del personaje en un juego, hablamos de que la perspectiva está en primera persona.
Al utilizar un ángulo mucho menor que el de 45º obtenemos un efecto de zoom y si es mayor una perspectiva panorámica o de ojo de pez. Un claro ejemplo de visión de pez es el FOV que nos mostraba el juego «Alien Vs Predator» cuando tomábamos al personaje del Alien. Al tener los ojos en los laterales de la cabeza posee un ángulo de visión mayor aunque con menos detalle en la distancia.

EL RENDER EN PANTALLA



PRE-RENDER

El término de render se usa a menudo como sinónimo de rasterización, pero generalmente se refiere al proceso "entero" de crear una imagen 3D a partir de datos (geometría, mapas de texturas, iluminación, etc.), y hay varios tipos de render.

RASTERIZACIÓN: Es el proceso de transformar una imagen 3D en un conjunto de píxeles. Es, digamos, el último de los procesos del render. Cuando después de todos los cálculos geométricos, aplicación de filtros y demás se obtiene la imagen que se transmite al monitor. No obstante, a veces renderización y rasterización se consideran sinónimos.

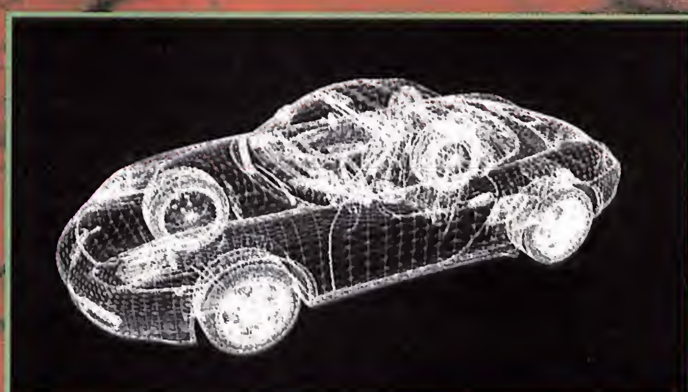
PRE-RENDER: Gráficos pre-renderizados se refieren a escenas 3D que fueron generadas y renderizadas previamente, usualmente con un programa de diseño gráfico 3D, como «3D Studio». Lo que vemos es el resultado del render, pero no se trata de una escena 3D, sino de una imagen, o imágenes en el caso de que se trate de una "secuencia pre-renderizada". No obstante, podemos encontrar entornos gráficos pre-renderizados combinados con modelos 3D. Un ejemplo de esto es el caso de «Resident Evil». Los modelos de los personajes son tridimensionales, mientras que los escenarios son imágenes pre-renderizadas. Podemos ver la utilidad de las escenas pre-renderizadas casi en cualquier medio audiovisual, anuncios películas, juegos, etc.

WIREFRAME: El Wireframe es un método de render, también denominado de cables. En wireframe sólo se renderizan las aristas de los polígonos, y nos muestra la estructura sobre la que se construyen los modelos. Más allá de este concepto, está el render de polígonos planos o flat donde entra en juego el sombreado.

RAYTRACING: Raytracing es una operación que calcula la trayectoria de rayos de luz o de cualquier otra cosa mediante vectores. Por ejemplo, si es necesario conocer cuál es el punto de impacto de un arma en un juego, el programa traza un rayo y hace coincidir éste con el impacto del proyectil. La técnica de raytracing tiene, no obstante, muchas aplicaciones, y de hecho es la única manera de realizar la simulación verdadera de la propagación de fuentes de luz.

ENTRELAZADO: El entrelazado es un modo de representación de la imagen que se apunta tanto a 3D como a 2D. De la imagen que se envía al monitor, en el modo entrelazado elimina la mitad de líneas horizontales que componen la imagen de manera alternativa. El entrelazado tiene ya poca aplicación en la actualidad, puesto que originalmente estaba destinado a ahorrar esfuerzo de proceso a las máquinas, pero puede facilitar el uso de otras técnicas de visualización 3D mediante unos dispositivos de visión muy especiales.





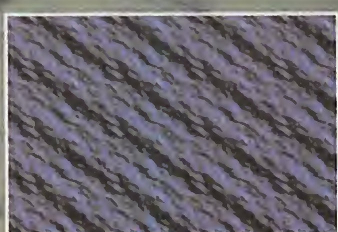
TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN DE LA ESCENA

Existen cada vez más numerosas técnicas para representar escenas que hemos sintetizado en estas líneas en los conceptos más comunes. En realidad, las técnicas van desde la creación de un motor 3D, hasta los efectos especiales y la asignación de materiales.

MAPEADO: Puede significar muchas cosas: el proceso de crear texturas o el proceso de asignar comandos del teclado a funciones de software (como los controles de un juego), y probablemente tenga algún significado más. El significado más habitual es el del proceso de aplicar mapas de textura a la superficie de polígonos. En este caso, el mapeado determina la escala, el ángulo y el modo en el que la imagen se aplica a la superficie del polígono. Generalmente se trata de un método de proyección para describir cómo la textura debe cubrir la superficie del objeto y a que escala y ángulo. La forma de esta proyección puede ser cualquiera, pero se usan comúnmente la plana, cilíndrica y esférica, según sea la forma del objeto que se va a mapear.



TILING: El tiling o patrones de textura es una técnica con la función de ahorrarse el tener que procesar texturas muy grandes mediante patrones repetitivos. Se utiliza mucho para representar superficies con azulejos o ladrillos. Así, repitiendo tal textura de pequeño tamaño, se pueden cubrir superficies grandes. Para esto es necesario que la texturas coincidan con sus propios bordes. Pero el tiling no es una solución válida para superficies naturales que no se repitan a no ser que se tenga mucha habilidad y que se utilicen varios patrones. Si se aprecia la continua repetición, se pierde sensación de realismo.



MÁSCARA: Una máscara o es un mapa de textura que en lugar de aplicarse a un polígono se hace sobre el punto de vista, tomando el rectángulo que tenemos como "ventana" al mundo 3D en el monitor. Recordad en los shoot'em ups los indicadores de munición, items, etc.; bien, pues eso son máscaras. El hardware con soporte para Stencil Buffer que vimos en el número anterior trata estas máscaras con el fin de que no sean procesadas continuamente y también ahorra el área de la escena 3D que queda tras la máscara.

MATERIALES Y TIPOS DE SOMBREADOS: Un material es un juego de parámetros que determinan el color, brillo, suavidad, etc., de una superficie. Un tipo de material complejo combinado con un sombreado proporciona una superficie que se acerca a la apariencia de realidad. Aplicar materiales y sombreados es, en esencia, maquillar la escena.

SOMBREADO PLANO: El sombreado plano o flat es el más sencillo de los métodos de sombreado y hoy está prácticamente en desuso para representar superficies incluso en entornos en tiempo real. Cada faceta tiene un grado de luminosidad uniforme en toda la superficie, no contempla la luz reflejada, pero veces se usa cuando se prefiere que sea la textura mapeada sobre el polígono la que simule brillo.

SOMBREADO GOURAUD: Utilizando esta técnica, los objetos 3D aparecen suavizados en sus aristas dando la sensación de que posee superficies curvas, cuando en realidad está creada a partir de triángulos. Con sombreado gouraud la luminosidad de cada píxel en una faceta es obtenida interpolando (mezclando) el color de los vértices en cada esquina del triángulo, generándose una especie de degradado entre las aristas de un polígono. El aspecto es más realista que el sombreado plano. El nombre de esta técnica se debe a quien la desarrolló, Henri Gouraud, en 1971.



SOMBREADO PHONG: El método de sombreado Phong calcula para cada píxel en la superficie de un objeto 3D la relación entre la orientación (la normal) de cada faceta, la dirección de la luz y la del punto de vista. Este método confiere a los objetos un aspecto de material plástico, más realista que el sombreado gouraud. Su nombre también se lo debe a su creador, Bui Tuong Phong, en 1973. Es difícil encontrar el Phong como método de sombreado en escenas 3D en tiempo real.



SOMBREADO METAL: Metal o Blinn es un avanzado sistema de sombreado que suele estar limitado a programas de diseño infográfico y no para entornos en tiempo real. Aunque en combinación de otros efectos se pueda conseguir una apariencia de superficie metálica para lo que es especialmente eficaz. Fue desarrollado por James Blinn.

BUMP-MAPPING (EMBOSS): Este es un efecto para agregar relieve a las superficies. Hacer que una textura parezca tridimensional "al tacto" aumenta en gran medida la sensación de realismo de un objeto 3D. Por ejemplo, representando una pared llena de azulejos aún usando como textura la imagen de una fotografía, necesitaremos el bump-mapping para dotar a la textura de relieve en las juntas que unen cada azulejo. Se utiliza una textura adicional que tiene la función de recrear la sombra de los relieves. A veces el efecto de relieve en una textura se atribuye a la técnica de mapeado de entorno, pero esto es erróneo.



MAPEADO TRANSPARENCIA: El mapeado de transparencia es un efecto obtenido de usar la técnica alpha-blending que otorga un grado de transparencia al objeto 3D al que es aplicado a través del mapa de textura. Normalmente un color se designa como el transparente absoluto y el grado de transparencia será mayor cuanto más se aproximen los valores de un color en el mapa de textura a los del color que se asigna como transparente absoluto. Por ejemplo, si el transparente es el negro, un gris será un 50% transparente mientras que un blanco será totalmente opaco.

MAPEADO DE DESPLAZAMIENTO: Éste es una variante bump-mapping de resultado más real, puesto que la superficie del objeto está afectada realmente, es decir, que el relieve de la textura contempla los cambios en la orientación de la luz y genera brillos y sombras. Este efecto es sólo de render, pero a veces es posible que se complemente con cálculos geométricos para "esculpir" el relieve de la textura, aunque no es frecuente. Suele referirse a este efecto como "Bump-mapping real" y en la mayoría de los casos necesita de hardware específico para que sea capaz de aplicarlo, como las de una tarjeta 3D de última generación.



MAPEADO DE REFLEXIÓN: El mapeado de reflexión es un método muy común y utilizado por su eficacia. El objeto puede tener una textura cubriendo su superficie para representar detalles finos. Aparte, al aplicar este efecto, la superficie se mapea con otra textura acorde con el entorno que mantenga, independientemente del movimiento del objeto, su orientación con respecto al espacio cartesiano. La textura de este segundo mapeado parece reflejarse en la superficie del objeto.

MAPEADO DE ENTORNO: El mapeado de entorno o Enviroment Mapping también es un método para simular superficies pulimentadas o espejos, pero mucho más real que el mapeado de reflexión. A diferencia de aquel, éste utiliza la técnica de raytracing para reflejar la imagen a su alrededor y



requiere mucho esfuerzo de proceso. No es muy común ver objetos demasiado complejos con un mapeado de entorno. Aunque solemos encontrarnos con aplicaciones que dicen utilizar mapeado de entorno, lo cierto es que suelen referirse al mapeado de reflexión y esto puede confundirnos. No obstante, en un juego es muy fácil distinguir cuando se está utilizando uno u otro método.

LA ILUMINACIÓN: Hay varios tipos de luz y métodos de iluminación que son fundamentales para generar el efecto de volumen en los objetos 3D. Sin luz no hay sombra y por tanto no hay percepción de volumen.



LUZ DE AMBIENTE: La luz de ambiente, la determina el motor gráfico y da un valor de iluminación a todo el entorno por igual, sin que proceda de una fuente concreta y, por tanto, sin generar brillos y sombras.

LUZ DIFUSA: La iluminación difusa es otro tipo de luz que no proporciona reflexión alguna, y las superficies parecen hechas de arcilla. Pero tiene en cuenta el ángulo de incidencia de la luz, de modo que si es totalmente perpendicular iluminará esa superficie un 100% de su valor de iluminación (totalmente blanco si la luz es blanca).

LUZ ESPECULAR: Aparte de funcionar de manera similar a la luz difusa, la luz especular tiene en cuenta el ángulo de una fuente de luz y el punto de vista o cámara de manera que se reflejan los brillos de luz que incide en los polígonos.

LUZ DINÁMICA: La luz dinámica se actualiza cada instante de modo que pueden tener un



conjunto de parámetros para que puedan ser móviles o cambiar sus valores de color e intensidad.

MIP-MAPPING: El Mip-mapping es una técnica en la que se utilizan varias versiones de una imagen como textura con diferente grado de calidad, esto es, tamaño y resolución. Así, al polígono se le aplica una u otra versión de la textura mapeada sobre su superficie dependiendo del ángulo y la distancia de éste al punto de vista. Tanto menor sea la distancia y más perpendicular el ángulo al punto de vista, mayor calidad tendrá la textura utilizada.



MOTION BLUR (ESTELA): El motion blur es una técnica que suele utilizarse para crear un efecto de velocidad o simplemente como un efecto especial de objetos en movimiento. Se trata de generar una estela en la trayectoria del objeto con la imagen de éste difuminándose. Para ello en cada frame se van dejando difuminadas, a medida que se alejan en la trayectoria, las imágenes del objeto en las posiciones que tuvo en frames anteriores.



LENS FLARES: Éste es un efecto visual que simula los patrones que aparecen cuando la luz directa del sol se refleja en las lentes de una cámara. Algunas tarjetas de aceleración lo contemplan, no obstante, no plantea demasiada dificultad realizar este efecto en software para cualquier tarjeta gráfica.



DEPTH CUEING: Efecto que se combina con el de niebla para generar una sensación visual de atmósfera. El Depth Cueing cambia los colores de un objeto 3D a un color determinado dependiendo de la distancia del punto de vista. Cuanto más alejado está, más predomina este color. Generalmente, en simuladores de vuelo se trata de azul grisáceo que predomina en las montañas más alejadas en el horizonte que va desapareciendo según nos acercamos.



LOD: Sus siglas significan nivel de detalle (Level of Detail). Es una técnica para ahorrar esfuerzo de proceso y se refiere a los objetos 3D. Se trata de realizar varias versiones de un mismo modelo, pero con diferente nivel de detalle, es decir, con diferente número de polígonos. Cuanto más distante al punto de vista se encuentre el modelo, más sencilla será la versión que se renderiza de éste, ya que no es necesario mostrar un detalle elevado.

CORRECCIÓN DE PERSPECTIVA: Es una función que elimina la distorsión que aparece cuando un mapa de textura se aplica a la superficie de un polígono en el espacio. La corrección de perspectiva es un cálculo que corrige el defecto de distorsión alineando el plano de la textura a los vértices que forman el polígono donde está mapeada.

CLIPPING: El clipping o recorte es una técnica que evita que se estén procesando innecesariamente elementos de la escena, polígonos, texturas, etc., fuera del ángulo de visión del campo de visión o FOV. Se trata de establecer qué área del entorno está siendo visualizada a través de la pantalla para no realizar ningún cálculo en el resto. De este modo se puede acelerar drásticamente la velocidad de representación de la escena sin que se pierda calidad alguna. Si un objeto en el espacio 3D no puede verse, el ordenador no lo dibuja. Si puede verse, se dibuja. Si sólo es visible una parte del objeto, entonces el objeto está "cortado" y sólo se dibuja la parte visible.

NIEBLA: El efecto de Fogging o Niebla, es precisamente el de emplazar en una la escena 3D una atmósfera más densa que en la distancia oculte otros objetos, al igual que hace la niebla en la realidad. Puede tener diversos valores de densidad, color y forma, pero no se usa sólo para simular niebla, o gases. También es un recurso común para liberar de esfuerzo de cálculo al procesador gráfico, puesto que un objeto ocultado por la niebla no necesita renderizarse. La niebla es un buen método para liberar de esfuerzo de proceso al ordenador, pero si es exagerado puede acortar más de lo que debiera la distancia de visión del entorno, sobre todo cuando se trata de representar entornos donde difícilmente puede darse una densa niebla. Últimamente también hemos podido apreciar algunos juegos que utilizan un tipo de niebla volumétrica, que hacen que el efecto de niebla se localice en un área más realista en comparación con el comportamiento real de la niebla, aunque esto es decorativo, pues no resuelve gran cosa a la hora de ahorrar proceso.





POPPING: El popping es un defecto bastante común en entornos tridimensionales, sobre todo en aquellos que presentan escenarios exteriores, como juegos de conducción o simuladores de vuelo. Se atribuye el popping cuando los objetos o sus facetas aparecen bruscamente, generalmente en el horizonte. Estos objetos son ocultados en la distancia para reducir el esfuerzo de proceso del render. El efecto de niebla se emplea a menudo para corregirlo, ocultando esta generación brusca de polígonos en la densidad de la misma.

Personaliza Quake III y Unreal Tournament

Seguro que muchos estáis desarrollando inquietudes respecto a vuestros juegos, que van mucho más allá de eliminar enemigos. Seguro que queréis demostrar vuestras habilidades artísticas creando el guerrero más espectacular, o trastear en las interioridades del programa más de moda. Desde aquí pretendemos que éste sea vuestro rincón, un lugar en el que disfrutéis y aprendáis.

Videojuegos tan complejo como «Unreal Tournament» o «Quake III» admiten un elevado nivel de personalización, lo que permite al jugador salirse del papel tradicional para participar en aspectos que hasta no hace mucho estaban reservados a los miembros del equipo de desarrollo. Estamos a punto de entrar en una auténtica comunidad virtual de personas que disfrutan de sus juegos de formas nuevas y más creativas. Internet es el lugar donde existen estos grupos, pero antes de lanzarnos a la red o de dar nuestros primeros pasos en solitario, veamos de qué posibilidades disfrutamos.

PERSONALIZACIÓN DE JUEGOS 3D

Los juegos 3D de última generación esconden en su corazón un potente motor 3D sobre el que está construido el juego. Hasta este punto, podemos considerar que seguimos dentro de los esquemas del género que se fundó hace mucho con títulos como «Space Invaders» o «Galaxian». La aparición de los títulos de acción 3D aportó nuevas sensaciones a los jugadores, pero el esquema "tú contra la máquina" seguía estando en la base de la mayoría de estos juegos. Conforme la complejidad aumentaba, los productos iban ofreciendo más posibilidades a los participantes, y ahora nos encontramos en una situación en la que cualquier título que se precie debe aportar posibilidades de juego en red y a través de Internet.



En Internet podemos encontrar numerosos modelos como este divertido personaje llamado TheTick creado por casManG (los seudónimos son muy habituales) para «Quake III Arena».

Esta posibilidad cambia el espíritu solitario –muchas veces criticado– del videojuego tradicional y lo convierte en una herramienta de diversión en grupo como nunca antes había existido. Dicho de otra forma, ¡no hay nada como competir con un grupo de amigos en uno de esos infernales escenarios!

Por si esto fuera poco, algunos de los desarrollos de los últimos tiempos son productos tan complejos que se convierten para el comprador casi en entornos de desarrollo que podemos configurar a nuestro gusto.

FUNCIONAMIENTO DE UN MOTOR 3D

Para entenderlo es necesario conocer algunos conceptos básicos de la implementación de un juego 3D. No vamos a entrar en profundos detalles técnicos ni en discusiones matemáticas, sólo conoceremos algunos conceptos muy sencillos.

El motor 3D de estos juegos es capaz, entre otras cosas, de mostrar en el monitor del PC lo que se conocen como "modelos 3D". Estos no son más que un conjunto de triángulos "pegados" unos a otros para formar la figura deseada. Es fácil imaginar cómo funciona esto pensando en un ejemplo de la vida real. Pensad en un sencillo barquito de papel. Podríamos fabricar un barco de juguete pegando triángulos recortados previamente. Incluso, podríamos darle instrucciones a otra persona para hiciera el barco recortando tantos triángulos como le dijéramos y de los tamaños que le indicásemos.

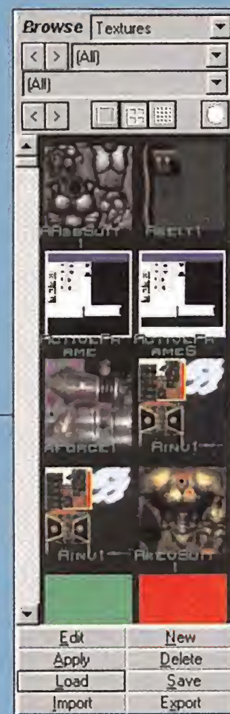
En los videojuegos ocurre lo mismo. Podemos formar la cabeza de un enemigo colocando hábilmente muchos triángulos para que tomen la forma de ese repugnante demonio que tanto nos gusta destruir. Todo el conjunto de triángulos que componen el demonio y las instrucciones de qué triángulos van pegados entre sí y cómo se colocan, forman el modelo

EN MARCHA

Ha llegado el momento de pasar a la acción. Vamos a hacer una pequeña modificación para cada uno de los juegos. No pretendemos hacer nada especialmente interesante, sólo perder el miedo a estas operaciones y empezar a familiarizarnos con la forma de trabajar que desarrollaremos con el tiempo. Para empezar, modificaremos una de las texturas de «Unreal Tournament». En el caso de «Quake III Arena», vamos a crear un skin completo modificando uno de los existentes en el juego.

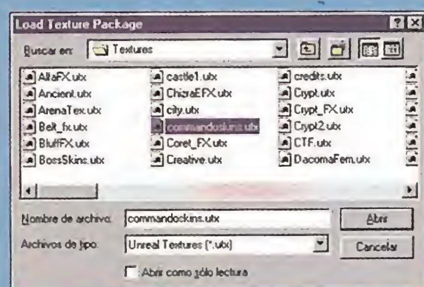
MODIFICAR UNA TEXTURA EN «UNREAL TOURNAMENT»

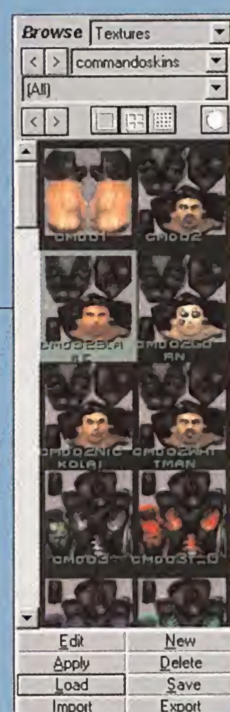




1. **Debemos comenzar ejecutando el editor de «Unreal Tournament». Es muy posible que el programa tarde bastante en cargar, no os impacientéis. Para poder ejecutarlo tendréis que instalar el disco2 de extras que viene con el juego, y buscar el programa de instalación.**

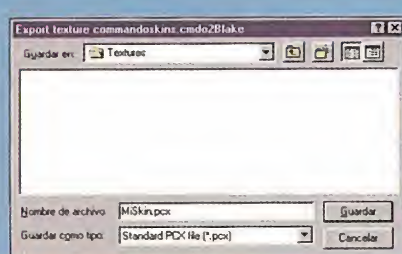
2. **La opción que debe aparecer en la casilla "Browse", en la parte superior, debe ser "Textures". Una vez seleccionado así, pulsaremos "load".**



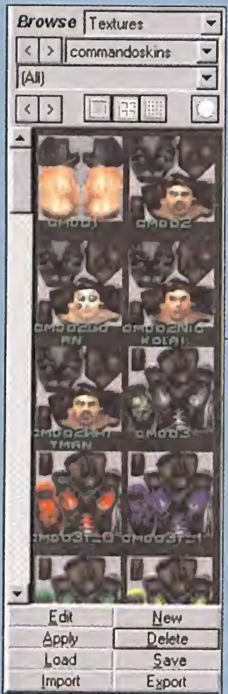


3. **Cargamos el paquete de texturas con el que vamos a trabajar, en este caso, "commandoskins.utx".**

4. **Seleccionamos una de las texturas, por ejemplo, "cmdo2Blake". De momento, no vamos más que a modificar una parte de la que sería una skin completa. Seleccionaremos el botón Export.**



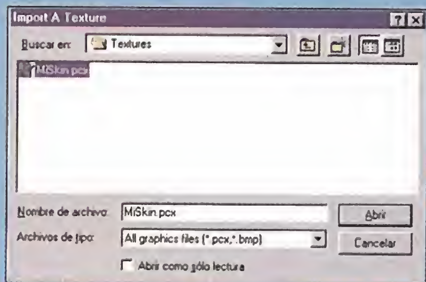
5. **Elegimos el nombre de la textura, por ejemplo, "MiSkin.pcx". Como la extensión indica, se trata de un archivo gráfico en formato "pcx".**



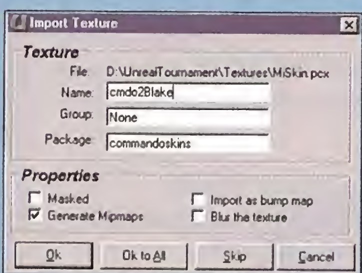


6 Ésta es la textura que obtenemos. Debemos editarla con nuestro programa favorito de edición (Photoshop o Paint Shop Pro son los más populares), y realizar alguna modificación sencilla, como cambiarle el color, por ejemplo.

7 Vamos a hacer un cambio un tanto radical, modificando el fichero "comandoskins.utx". Para asegurarnos de no tener ningún percance, hay que hacer una copia del archivo, porque tras seleccionar una vez más la textura "cmdo2Blake" pulsaremos el botón "Delete" y la eliminaremos.



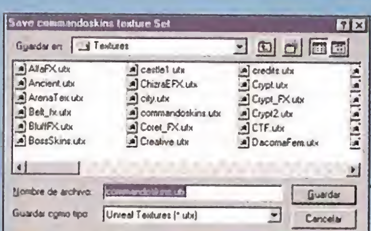
8 Pulsamos el botón "Import" para recuperar la textura que modificamos antes.



9 Debemos ser cuidadosos con la información de esta ventana Porque estamos tratando de sustituir la antigua textura del archivo. Respetad los nombres que aparecen en la imagen.



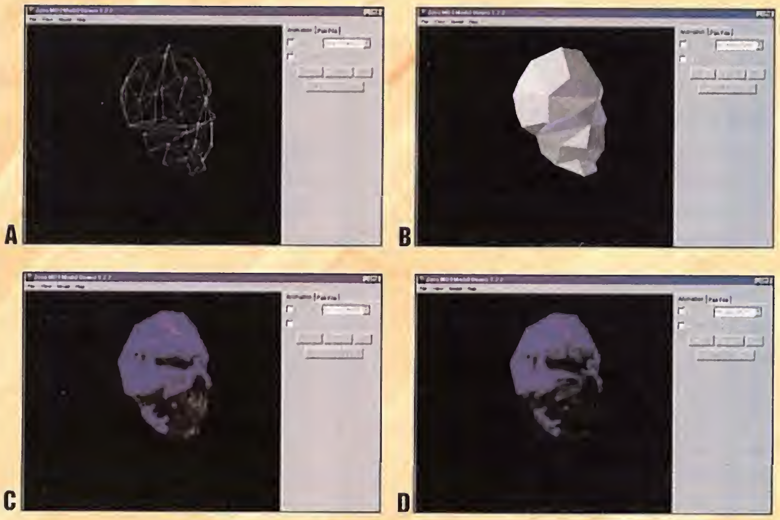
10 Nuestra textura modificada ya está en su sitio. Casi hemos terminado.



11 Pulsamos el botón "Save" para grabar el nuevo fichero "commandoskins.utx" (¿Os acordasteis de hacer una copia de seguridad?). Tras esto, seleccionamos "Guardar" y pulsamos "Aceptar" cuando nos avise que vamos a sobreescribir un fichero existente.



12 Y aquí tenemos la textura que modificamos. Desde luego, no despertará mucho más que alguna sonrisa, pero lo importante es que ya hemos empezado a trastear con nuestro «Unreal». Si quieres recuperar la antigua apariencia del personaje, el método más directo es volver a poner el fichero "commandoskins.utx" original en la carpeta "system" de «Unreal Tournament».



A: Un modelo 3D no es más que un conjunto de triángulos que componen una forma, pero visto de este modo, resulta difícil hacerse una idea de qué representa. Este modelo en concreto ha sido creado empleando un formato bastante habitual en el mundo de los gráficos 3D, el formato "md3". B: Los motores 3D existentes en la actualidad, son capaces de proyectar sombras en los modelos 3D, pero aún no hemos conseguido que el modelo sea muy atractivo, aunque su forma se aprecia más claramente. C: ¡Las cosas han cambiado bastante! Al proyectar una textura sobre el modelo, éste cobra vida y se convierte en un personaje interesante. D: Y si, además, aplicamos las sombras correspondientes, el resultado es realista e impactante.

3D de la cabeza del enemigo. Son como las instrucciones de montaje de la figura, y si se las proporcionamos en un leguaje que pueda reconocer, nuestro PC podrá representarlas en la pantalla y podremos luchar contra ellos.

Podríamos pensar que ya tenemos todo lo necesario para crear personajes de videojuegos 3D, sin embargo, aún nos falta algo.

Nuestro modelo 3D del demonio ahora mismo no es muy espectacular. Imagináoslo en el monitor. Incluso si pintamos todos los triángulos de blanco, en vez de una cara tenemos una masa informe de color blanco delante de nosotros. Faltan cosas como las sombras. Por ejemplo, la frente debería estar más iluminada que la parte inferior de la barbilla, pero esto no es problema. Los buenos motores 3D son capaces de "saber" qué triángulos deben verse más oscuros por estar en las partes menos iluminadas de la figura, así que el modelo del enemigo tendría una forma claramente reconocible, pero... ¡siguen faltando cosas! ¿Dónde están los detalles, como ojos? ¿No debería dar un poco de miedo? Ahora parece más bien un modelo de un concurso "Acierte lo que Está Viendo". ¿Cómo podríamos mejorarlo?



El potente editor «UnrealED» viene incluido con el juego y nos será de gran utilidad a la hora de trabajar con el mismo. Un aviso: sed pacientes con el programa, porque no es una versión comercial, sino una utilidad que los programadores de «Unreal» ponen a nuestra disposición, por lo que es posible que nos encontremos con algunos defectos al emplearlo.

Lo primero que se nos puede ocurrir es usar más triángulos para los detalles. Podemos dibujarle las pupilas de gato con diminutos triángulos de color negro y seguir con cada cicatriz, diente afilado y diminuta marca que tenga el personaje en la cara, pero aunque en los videojuegos se emplean triángulos por su versatilidad y por su eficiencia, a la larga no hay procesador o tarjeta aceleradora 3D que pudiera soportar la cantidad de triángulos que se crearían para cada uno de los personajes de un juego complejo, debe haber otra posibilidad pero, ¿ cuál puede ser? Es posible que conozcáis la respuesta: emplear texturas. Recordad el barco de papel. Si en un simple dibujo ponemos un llamativo dibujo de un arco iris y luego lo pintamos sobre el triángulo que hace de vela, el barco habrá mejorado mucho y sin embargo sigue teniendo el mismo número de triángulos. El modelo es igual de fácil de crear que antes y al ordenador no le costará mucho más mostrarlo en el monitor que cuando no teníamos que proyectar el dibujo del arco iris.

Del mismo modo, si queremos crear un demonio de rasgos crueles, empezaremos con un modelo 3D de la cabeza suficientemente detallado, y proyectaremos sobre él un dibujo de la cara que se adapte a la forma diseñada con los triángulos. Este dibujo de la cara es lo que llamamos un "skin" (piel, en inglés) del modelo. De este modo tan sencillo acabamos de penetrar tímidamente en el mundo del modelado 3D para videojuegos, y hemos conocido dos de los elementos básicos de estos juegos: los modelos y las skins que se aplican a los mismos. Ni que decir tiene que podemos añadir nuevos modelos y skins a casi todos los juegos 3D de la actualidad. Además, no necesitamos profundos conocimientos técnicos. Con creatividad y ganas podremos sorprender a nuestros amigos y divertirnos mucho.

NUEVAS POSIBILIDADES

Y ahora preguntémonos: ¿cuál es el siguiente paso? ¿Qué más podemos hacer? La respuesta es muy sencilla: los modelos de los que hemos hablado hasta ahora se mueven en escenarios; esos escenarios, en el fondo, no son más que nuevos modelos 3D mucho más grandes que los anteriores, pero que siguen las mismas bases teóricas. Pues bien, también podemos crear niveles completos en los que librar nuestros épicos combates. Existen editores creados por los programadores de los juegos para que los artistas de los equipos de desarrollo pudieran fabricar los impresionantes campos de batalla del programa. En este caso son «UnrealED» y «Q3Radiant». Nada nos impide cargar uno y emular a estos artistas. De hecho, en el caso de «Unreal Tournament», el editor acompaña al juego, aunque es algo más complicado que crear skins.

No acaban aquí las posibilidades de modificación de estos juegos. Tanto «Unreal» como «Quake» están orientados a la participación de varios jugadores, ya sea en una red local o mediante Internet, pero claro, nadie compraría un juego que sólo ofreciera esa posibilidad. Queremos poder jugar contra oponentes interesantes aunque no dispongamos de las conexiones necesarias para enfrentarnos a nuestros amigos. La solución adoptada por los desarrolladores fue la de crear pequeños programas de inteligencia artificial que fueran capaces de controlar a nuestros rivales, son los denominados "bots", y suponen un gran salto en la evolución de los videojuegos. ¿Qué supone para nosotros, además de hacer el programa más divertido? Responderemos con otra pregunta. ¿Te gustaría programar un bot capaz de enfrentarse a los jugadores más veteranos del mundo?

Casi hemos terminado nuestro recorrido por las posibilidades de personalización de «Unreal Tournament» y «Quake III», pero antes de concluir mencionaremos otra más que puede que os resulte curiosa. Se pueden cambiar aspectos profundos del funcionamiento del juego, que varían desde incluir otras armas hasta cambiar tantas cosas del juego que casi se convierte en otro juego, esto es lo que se denominan "mods" (modificaciones).

Las posibilidades que tenemos con estos juegos, son, como habéis visto, casi infinitas. Cada uno de ellos tiene sus peculiaridades y nos permitirán más o menos opciones, pero en el fondo, el camino que acabamos de conocer termina donde terminen nuestras ganas de crear, nuestra curiosidad y perseverancia.

¿QUÉ VAMOS A TRATAR?

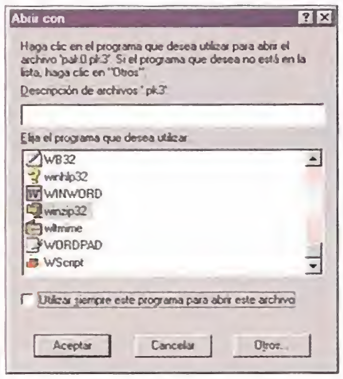
A partir de ahora, el camino está abierto. Trataremos primero los aspectos más sencillos de la personalización de juegos 3D, centrándonos en «Q III» y «UT». Recordad que este es vuestro Taller de juegos y sois vosotros los que decidiréis cómo funciona.

D.V.S.

NUESTRA PRIMERA SKIN EN «QUAKE III ARENA»

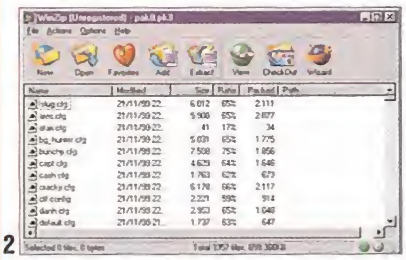
Paso 1. Extraer la Skin original

Enciendemos el ordenador y abrimos la carpeta donde tengamos instalado «Quake III». Veremos que en esta carpeta hay otra más, de nombre "base3q". Al abrirla veremos un fichero denominado "pak0.pk3". Este fichero contiene los modelos y las skins del juego, el único problema es que está comprimido para que ocupe menos espacio en el disco. Afortunadamente, los programadores escogieron un formato de compresión muy sencillo, llamado "zip". Podemos descomprimirlo nosotros mismos si tenemos instalado un programa como «WinZip». «WinZip» es una utilidad shareware. Esto significa que podemos instalarla en nuestro ordenador y usarla para comprobar si nos gusta. En caso de que nos resulte útil, debemos registrarnos como usuarios y pagar una cantidad de dinero no demasiado elevada a los programadores.



1

Si hacemos click con el botón derecho del ratón sobre el archivo, aparecerá un menú de Windows. Seleccionaremos la opción "Abrir con" y se abrirá una ventana en la que podremos elegir «WinZip». Por cierto, es mejor que antes de pulsar el botón "Aceptar", desmarquéis la casilla "Utilizar siempre este programa para abrir este archivo". Al pulsar "Aceptar" se ejecutará «WinZip» (ver imagen 1).


2

Seleccionaremos la opción "Extraer" (ver imagen 2) y elegiremos la carpeta donde queremos volcar los datos. Este proceso tardará un rato, y necesitaremos bastante espacio en el disco, con 700 MB bastará.

Paso 2. Copiar los archivos a modificar

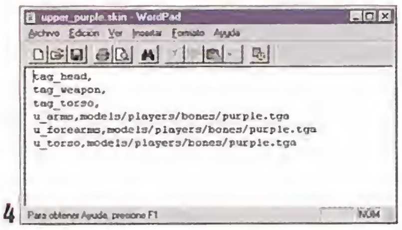
Creamos una carpeta de trabajo con cualquier nombre, por ejemplo "miskin". Dentro de ella creamos una carpeta "models", dentro de ésta, otra llamada "players" y dentro de "players" una con el nombre del modelo sobre el que vamos a trabajar. En nuestro caso, "bones".

Ahora vamos a extraer los ficheros de la carpeta donde antes descomprimimos el "pak0.pk3". Abrimos la carpeta "bones" que hemos descomprimido (también se encuentra en "models\players"). Seleccionamos los siguientes ficheros (vamos a modificar la versión "blue" del esqueleto): "icon_blue.tga", "blue.tga", "head_blue.skin", "upper_blue.skin" y "lower_blue.skin". Una vez seleccionados, los copiamos al directorio "bones" que creamos antes y que ahora está vacío.

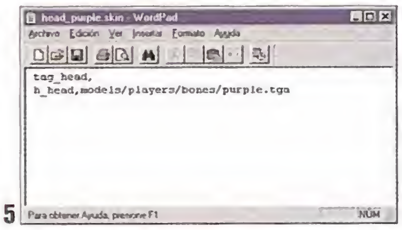
Paso 3. Modificar los archivos


3

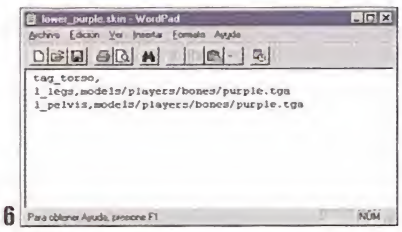
Renombramos ahora los archivos. Si nuestro modelo se va a llamar, por ejemplo, "purple", usaremos los siguientes nombres: "icon_purple.tga", "purple.tga", "head_purple.skin", "upper_purple.skin" y "lower_purple.skin".



4



5



6

El fichero "purple.tga" es la skin del modelo. La editamos con un programa de retoque (Photoshop o Paint Shop Pro, posiblemente) y cambiamos un poco los colores. Nosotros hemos usado un tono púrpura (ver imagen 3). Hacemos el mismo retoque con el "icon_purple.tga" para que podamos reconocer nuestro skin en los paneles de «Quake». Los ficheros ".skin" son ficheros de texto. Los abriremos con el notepad de Windows y cambiaremos su contenido como se indica en las imágenes 4 hasta la 6.



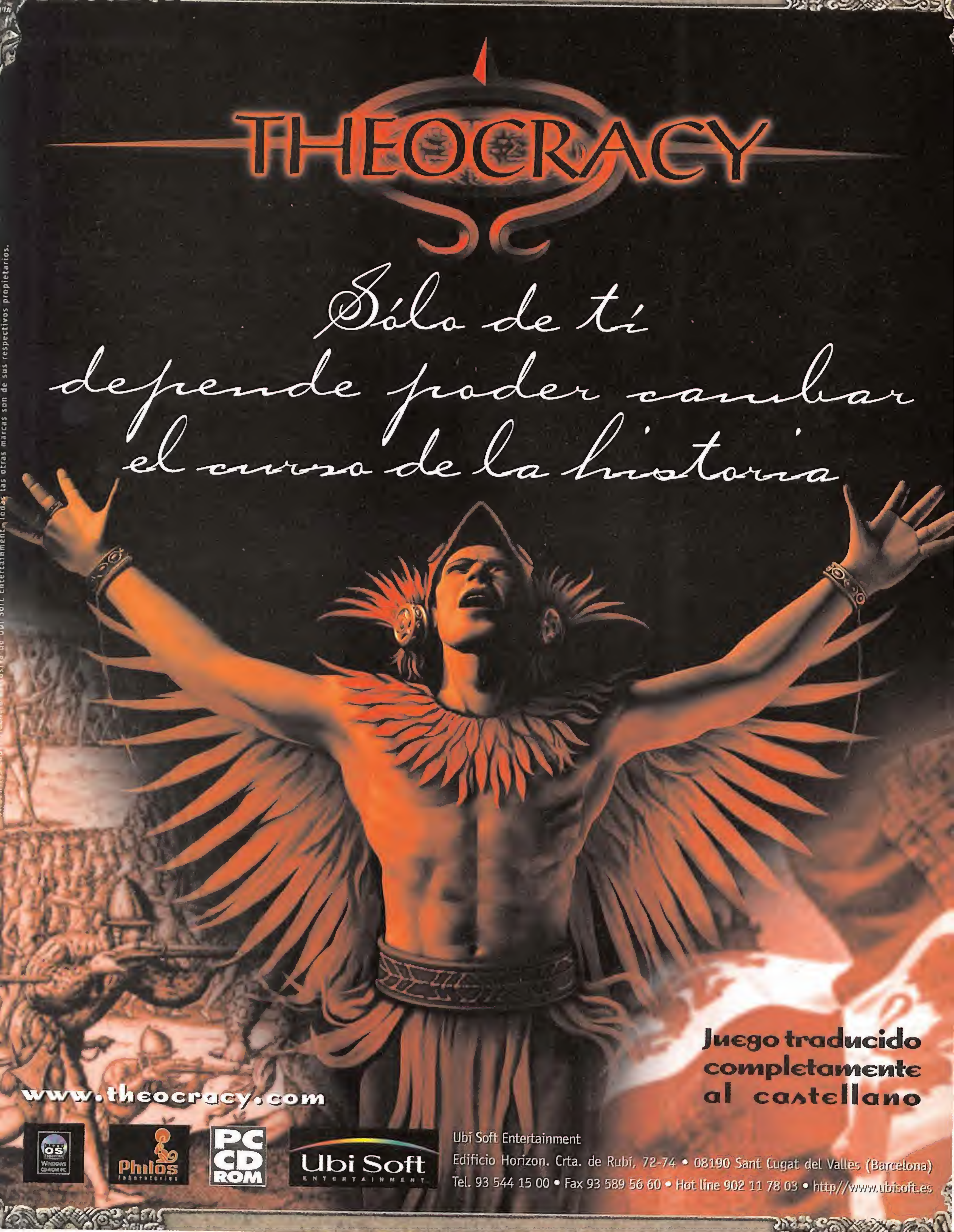
7

Paso 4. Empaquetar la skin

Para que «Quake» reconozca nuestra skin, necesitamos comprimirla con «WinZip». La forma más cómoda es ir al lugar donde creamos nuestra carpeta de trabajo "miskin", hacer click con el botón derecho del ratón y seleccionar "Add to Zip". Respetando las opciones de la imagen 7 (observad cómo el fichero a generar se llama "purple.pk3" y cómo debemos almacenar la información sobre subcarpetas). El fichero se comprimirá en la carpeta raíz del disco duro. Si tenéis familiaridad con «WinZip» podéis cambiar la carpeta destino. Una vez comprimido, lo copiamos en el directorio de «Quake» junto al fichero "pak0.pk3". Ya estamos listos para usar la skin arrancando «Quake III» (imagen 8).



8


THEOCRACY
Sólo de tí
depende poder cambiar
el curso de la historia
Juego traducido
completamente
al castellano
www.theocracy.com
Philos laboratories
PC CD ROM
Ubi Soft Entertainment
Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon. Crta. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Valles (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60 • Hot line 902 11 78 03 • http//www.ubisoft.es



Por: Penélope Labelle

Décimo tercera reunión de ésta que es vuestra sección. Después de la resaca de la fiesta de aniversario del mes pasado, todo vuelve a su cauce normal, o eso es lo que se pretende, y nada mejor para retomarla que vuestra líder de equipo Penelope.

Ayuda, que no es poco

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. En efecto, la resaca de la fiesta celebrada el mes pasado por el aniversario de la sección se ha pasado, y debemos volver a la acción con lo que más demandáis, que no es otra cosa que vuestros apartados favoritos de estas páginas.



Poco a poco se vas desvelando los proyectos que llevan anunciando las compañías desde hace no se sabe cuánto tiempo, aunque todavía lo hacen con cuentagotas. ¿Y eso a qué es debido?, os estaréis preguntando. Pues todo, aparte de que los meses que siguen a las Navidades son malos en cuanto a lanzamientos dentro del sector, resulta que dentro de breves fechas se celebra la más importante reunión de videojuegos de cada año. Nada más y nada menos que el esperado E3, donde se supone que todas las empresas del mundillo del software de entretenimiento acuden a la misma para presentar sus grandes lanzamientos de cara a temporadas venideras, además de poder lanzar a nivel mundial algunos de sus títulos. Por supuesto, y gracias a la experiencia de ediciones pasadas, ello no quiere decir que todas lo vayan a hacer, pero no os preocupéis porque os mantendremos informados puntualmente, bien en el apartado de "En la Boca del Volcán", bien en otras páginas de esta revista.



Acción frenética

El género de los arcade 3D está que arde, y ello es debido a que parece que las compañías se han quedado apenas sin ideas, salvo contadas excepciones, que nos dan una temática hasta ahora no tratada –«Soldier of Fortune» es uno de los ejemplos más claros–, todas las demás no son más que más y más de los mismo o "remakes" de algo que salió hace algunos años. ¿Se les acaban las ideas? ¿Inventarán otro género diferente?

Para tratar de responder a todas esas preguntas, lo mejor es que seamos las propias personas afectadas las que les preparemos el camino. Así, se me ha ocurrido que podías mandarme vuestras sugerencias, guiones, en definitiva, aquello que siempre os ha gustado y que nunca se ha tratado, para exponerlo en la revista y, quién sabe, lo mismo incluso podréis tener ciertas ventajas. De momento, podéis mandar vuestras ideas a esta sección para ver qué se puede hacer desde estas páginas.





ESTO TIENE ARREGLO

Como todos sabéis, las páginas de esta sección no sólo sirven para pedir datos, soluciones, sentar polémica o dar opiniones, entre otras cosas, si no que también en la misma se da pie a que hagáis vuestras propias contribuciones, como lo ha hecho este mes nuestro amigo Alejandro de Campos, vía correo electrónico, quien nos envía una solución bastante aceptable para todos aquellos que tengáis «Quake III Arena» y no lo podáis ejecutar porque resulta que vuestra tarjeta aceleradora 3D posee el chip de 3dfx, Banshee, que da algunos problemillas. Así, en su carta dice lo siguiente: "Quiero compartir con todos los lectores de Micromanía la solución que encontré para que «Quake III» funcione con la tarjeta gráfica Banshee. Primero, debéis de tener en la carpeta Windows\system un archivo que se llame "3dfxOGL.dll" y lo único que hay que hacer es cambiarle el nombre y llamarlo "3dfxVGL.dll". ¿Fácil, no? (...)". Evidentemente, este cambio puede afectar a otros programas que utilicen dicha librería, así que lo mejor, y siempre que se hagan este tipo de cambios en los archivos del sistema, es hacer una copia de seguridad, no vaya a ser que luego sea peor el remedio que la enfermedad. De esta forma, se consiguen arreglar las dificultades que había para poder ejecutar el juego con tarjetas basadas en chipsets Banshee. Aún así, como siempre, lo mejor siempre es ir al servicio técnico que posea la casa que ha fabricado la tarjeta, ya sea por teléfono, carta o correo electrónico, ya que "normalmente" suelen tener soluciones a estos problemas, casi siempre en forma de actualizaciones de software. Gracias a Alejandro por tan oportuna ayuda.

QUE VUELVA, QUE VUELVA

Aunque quedó casi zanjada la cuestión de suprimir el apartado "Sin Teclado", sois muchos los que pedís que se siga incluyendo, algo que no dejamos de lado debido a la fuerza con la que van a venir –ya han empezado con Dreamcast– la nueva generación de consolas –PlayStation 2, Dolphin, X-Box...–. De esta última decir que hemos podido ver un revolucionario vídeo de presentación que es capaz de quitar el hipo a cualquier escéptico, como lo demuestran la impresionante muestra gráfica de Imágenes de Actualidad de este mismo número. Volviendo al tema de "Sin Teclado", nuestro amigo Josete (¿?) es no de los que nos escribe para pedirnos que incluyamos dicha subsección, ya que "muchos de los adictos a los videojuegos que compramos Micromanía también poseemos una consola y juegos, y eso es algo que seguro a nadie molesta y no ocupa demasiado espacio...". Tendremos en cuenta las diferentes peticiones que se hacen de la misma.

En otro orden de cosas, Josete nos dice también que deberíamos meter en Micromanía alguna sección dedicada a las

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, HOBBY PRESS, S.A., MICROMANÍA, C/ Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE. También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

En la Boca del Volcán


Carmageddon. The Death Race


Titanium Angels


Halo


Midnight GT

Como habréis observado muchos de vosotros, «Carmageddon. The Death Race» está casi a punto de salir al mercado, a tenor de lo que podéis ver en este mismo número de Micromanía. Por ello, además, no voy a hacer mucho énfasis en el mismo, pero va a dar un giro brutal con respecto a anteriores entregas de la saga.
Los chicos de WizarWorks están desarrollando un juego que, en principio, se va a llamar «Dirt Track Racing», donde nos pondremos a los mandos de vehículos en una carrera donde todo vale, teniendo para ello diferentes modos de competición, un juego a través de Internet que va a ser la bomba, unos cuidados gráficos y un sonido de alucine. Veremos en qué queda todo esto.
También de los chicos de WizardWorks será un juego que está basado en la famosa compañía motera, Harley Davidson, y cuyo nombre será «Harley-Davidson: Race Across America», y que nos pondrá a los lomos de muchos de los modelos de la carismática empresa norteamericana, tanto clásicas como modernas. Sólo para los apasionados del tema, imagino.
Bungie y Take 2 siguen con el desarrollo de «Halo» –y va para largo–, un juego en el nos pondremos en la piel de un mercenario con el fin de acabar con las huestes de enemigos. La calidad gráfica y el argumento son sus principales cartas de presentación.
Rage también tiene casi a punto el esperado «Midnight GT», en el cual las carreras de bólidos basadas en la Liga Midnight van a ser la clave dominante, además de los vehículos que podremos conducir, modelos de la talla de Alfa Romeo o Ferrari con los cambios que aporta la conocida casa de carroceros Pininfarina, contando para ello con una cantidad de polígonos por coche que rondará las 1000 unidades, un mapeado bastante fiel a los originales y un sonido que aseguran estará fuera de toda duda. Si, sí, todo eso está muy bien, pero lo queremos disfrutar ya. También tiene esta compañía, en proyecto «Off Racing», también basados en carreras de vehículos, y que tendrá tanto tintes de componente arcade como de componente de simulación.
El último cuarto de este mismo año es para cuando Psygnosis tiene pensado sacar a la luz «Titanium Angels», un arcade de acción 3D con fuertes rasgos de aventura, que nos pondrá en la piel de Carmen Blake, una bonita caza recompensas que sufrirá mil y una historias para dar caza a sus eternos buscvados. Interesante al menos sí parece.

nuevas tecnologías. ¿No te lees entera la revista? Desde hace muchos, muchos años tenemos una sección dedicada a ello que se llama Tecnomanías y en la cual podrás encontrar todo tipo de avances tecnológicos de gran interés y no sólo dedicado al mundo de los videojuegos, si no de todo lo referente al tema que nos indicas. De todas formas, desde aquí te quiero dar las gracias por preocuparte de nuestra, vuestra, revista predilecta, e intentar que vaya a mejor día a día.
Para terminar este mes, responder a "D-Alien" –nos pide que no publiquemos su nombre–, que quiere saber cuándo demonios va a salir a la calle el juego de Rebel Act, «Blade». La verdad, Daniel, a nosotros también nos gustaría saberlo, pero seguramente hasta que no se celebre la feria internacional del E3 creo que no tendremos nada. Mientras ocurre, seguro que tienes juegos bastante majos con los que disfrutar, aunque todos podemos entender –dado que es español, las cualidades tecnológicas que va a tener y todo lo que lleva en desarrollo– la impaciencia y las enormes ganas que entran de echarle el guante de una vez por todas. D-Alien nos pide que publiquemos su dirección Internet (www.jazzfree.com/jazz9/gameforge/main.html) para hacer públicos los niveles que ha creado para «Quake II», y la verdad es que no están nada mal. Ahora dejaros con los demás apartados hasta el mes que viene, y que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

Carrusel deportivo

Este mes presentamos muchas novedades dentro del mundo de los deportivos. Para empezar, EA Sports va lanzar –si no lo ha hecho ya– un nuevo simulador de fútbol basado en un engine totalmente distinto al que se utilizó para «FIFA 2000», y el cual promete bastante, a juzgar por lo visto, aunque el sistema de menús que parece se va a implementar no es demasiado intuitivo. Su nombre será «Primera División Stars», y está totalmente traducido al castellano, como suele ser habitual en la casa, y basado en la Primera División de la liga española, como su nombre indica.
Por este mes nada más, ya que el mes que viene seguro que viene cargado de interesantes novedades. De todas formas, en el apartado de "En la Boca del Volcán" podréis ver más novedades referentes a este apartado.







Block de Notas

Maestros de la Acción Frenética
1.- Half-Life
2.- Quake II
3.- Unreal Tournament

Maestros del Carrusel Deportivo
1.- Rally Championship
2.- Sega Rally 2
3.- NBA Live 99








LEMMINGS REVOLUTION



TAKE 2. PC/PLAYSTATION Uno de los, posiblemente, más geniales juegos aparecidos jamás para ordenador, en cualquier formato imaginable, fue sin duda alguna «Lemmings». La locura que desató la creación del título original de DMA fue tal que, por derecho propio, «Lemmings» ha entrado en la historia del videojuego como uno de los conceptos más originales y rompedores jamás puestos en práctica.

Tras la última aparición de los simpáticos roedores verdes en nuestros ordenadores, con «Lemmings 3D», que adaptó, de forma algo fallida, la idea original a las tres dimensiones, llega «Lemmings Revolution», un título que pone en práctica este mismo concepto, de manera mucho más apropiada. Con idéntica estructura que «Lemmings», pero situando el escenario sobre un cilindro giratorio, los mil y un desafíos a que nos someterán los Lemmings, en pos de su supervivencia, aseguran que estamos ante uno de los juegos más prometedores del año 2000, y que se puede reivindicar como uno de los "remakes" más logrados del momento. Si no, al tiempo.

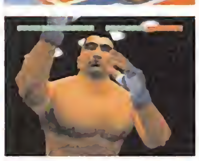
MILLE MIGLIA

SCi. PLAYSTATION Los chicos de SCi quieren demostrar que no todo lo referente a coches en su línea de producción es «Carmageddon». «Mille Miglia» no es sólo el perfecto ejemplo de ello, sino además uno de los juegos de coches más logrados, en lo que respecta al apartado técnico, de ambientación y posibilidades y modos de juego, de cuantos se han visto en PlayStation. No es el típico título deudor de clásicos como «Ridge Racer», sino un juego que busca una identidad propia, que encuentra en la recreación de una de las carreras clásicas, desarrolladas en el viejo continente, más atractivas de cuantas puedan imaginarse. La Mille Miglia se sitúa en Italia, y reúne a máquinas de todas las épocas, habiéndose celebrado prácticamente desde que las carreras de coches existen. Los circuitos, que recorren parajes urbanos y campestres, son realmente espectaculares, y la sensación de realismo que ofrece el juego es de lo mejorcito visto en la máquina de Sony.










THE ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

CRAVE ENTERTAINMENT. PLAYSTATION/DREAMCAST Crave se ha hecho con la licencia de «UFC» («Ultimate Fighting Championship») para los próximos cinco años, de SEG Sports, para desarrollar una serie de títulos basados en este popular evento que mezcla diversos estilos de lucha, con las artes marciales como reinas del acto. En un estilo similar a muchos títulos de wrestling, «UFC» está enfocado como un juego que se dirige hacia un sector muy concreto de público, entusiasta de la acción que mezcla deporte con mamporros, haciendo del conjunto un espectáculo.

El entorno de las consolas será, de momento, el único beneficiado de esta licencia, con PlayStation y Dreamcast viendo los primeros juegos de esta licencia, a finales de este mismo año.




SWORD OF THE BERSERK: GUT'S RAGE

YUKE'S/EIDOS. DREAMCAST Desarrollado en Japón, e inspirado en los mangas de «Berserker» («Kenpuu Denki BERSERK»), de Kentaro Miura, «Sword of the Berserk» es un juego de acción para Dreamcast desarrollado como un título que utiliza una perspectiva en tercera persona, y que combina hábilmente el combate armado con ciertos toques de magia y rol. La historia se sitúa en la Europa medieval, y en ella asumimos el rol de Gut, un guerrero solitario envuelto en una batalla épica entre el bien y el mal, que busca el remedio para una extraña epidemia que parece haber asolado su tierra.

«Sword of the Berserk» parece que engloba todos los aspectos típicos del género, convirtiéndose en el juego idóneo para aquellos que buscan de emociones fuertes sin necesidad de rebuscar demasiado en ideas muy originales.








ICEWIND DALE BLACK ISLE/INTERPLAY. PC

Con cerca de veinticinco personas detrás del proyecto, y la experiencia de Black Isle en el mundo del rol, el lanzamiento de «Icewind Dale» se encuentra cada vez más cercano. Tal y como viene sucediendo con los más recientes títulos de Interplay pertenecientes al género, el Infinity Engine se encuentra detrás de todo, lo que asegura que los seguidores de juegos como «Baldur's Gate» tienen una nueva joya entre manos. Algunos de los últimos datos conocidos sobre «Icewind Dale», aparte de los tópicos relacionados con Fogotten Realms, es su estructura de acción en tiempo real, como en el caso del título de Bioware. Sin embargo, parece que después de todas las revisiones que ha sufrido el proyecto, las últimas reglas aparecidas para el universo de AD&D no van a ser aplicadas exhaustivamente en este juego. En cualquier caso, parece que va a merecer la pena para todos los fanáticos del género.





MANAGER DE LIGA CODEMASTERS. PLAYSTATION

Parecía que la única compañía que faltaba por entrar en la "guerra" de los títulos de fútbol en su vertiente manager era Codemasters, aunque la más reciente producción de la compañía, para PlayStation, va a resolver esta falta. «Manager de Liga» –desde luego en el título no se han roto mucho la cabeza– se enfoca como un juego destinado a aquellos que no sólo disfrutan dando patadas, sino que les gusta controlar hasta el más mínimo detalle de sus equipos. Desarrollado como producto oficial, cuenta con el beneplácito de la LFP y, por tanto, con los jugadores reales, estadios y datos referentes a la liga de fútbol de nuestro país, lo que siempre es un aliciente a la hora de conseguir que el equipo de nuestros amores se aúpe al puesto de campeón, que es de lo que se trata.




LOOSE CANNON DIGITAL ANVIL/MICROSOFT. PC

Definido por la prensa especializada como un juego de acción, protagonizado por mercenarios pilotos de carreras y con reminiscencias de «Quake», habida cuenta de su vertiente de "shooter", «Loose Cannon» puede ser cualquier cosa menos un juego arquetípico. Otra de las ambiciosas producciones de Digital Anvil mostradas en el último Gamestock parece haber mejorado –éste sí– enormemente desde su primera aparición en escena en la edición del año pasado. «Loose Cannon» es un título en el que la compañía no se ha puesto límites, ni en el diseño ni en el aspecto tecnológico. Pese a que la mayoría de su acción se desarrolla en entornos urbanos, con la limitación que esto puede suponer a la hora de dar rienda suelta a la imaginación, la verdad es que la atmósfera creada por Digital Anvil es, en multitud de ocasiones, sobrecogedora. Pero, eso sí, aún tiene un largo camino por delante, pues no verá la luz hasta las próximas Navidades.








LIDERA LAS TROPAS DEL CID Y TOMA VALENCIA EN UNA DE LAS MISIONES MÁS APASIONANTES DE LA RECONQUISTA





Señor.
Nos han llegado noticias de Valencia, ha habido una revuelta y el gobernador al-Quadir ha sido asesinado. Los almoravides se han hecho fuertes en la ciudad



Mi buen Alvar.
Debemos partir de inmediato.
Id a buscar al capitan de mis tropas.
Habremos de tomar Albarracín para asegurarnos los suministros para un largo asedio a Valencia...

La Reconquista y las misiones de El Cid

En el año 1094, trás varios meses de asedio, El Cid conquista el reino de Valencia derrotando a los ejércitos almorávides de Ibn Jahhaf. tZar incluye la misión "La toma de Valencia". Consigue de forma gratuita las misiones adicionales que completan la campaña de La Reconquista, en www.fxplanet.com

tZar. El nuevo clásico de la estrategia en tiempo real.



1. Juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época medieval.
2. Civilizaciones con características completamente diferentes.
3. Más de 50 unidades, 60 edificios y 80 tecnologías.
4. Las unidades militares aprenden y adquieren experiencia llegando hasta el nivel de héroes.
5. Defiéndete con dragones, orcos, genios, golems...
6. Elevada inteligencia artificial de los contendientes controlados por el ordenador.
7. Avanzado editor de mapas y campañas.
8. Múltiples modos de juego: tutoriales, campañas, misiones, mapa aleatorio...
9. Hasta ocho jugadores humanos conectados por red e Internet.
10. Incluye manual de 52 páginas y trípticos de batalla.

MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO

YA A LA VENTA

infinite loop

2.995

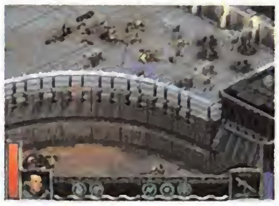
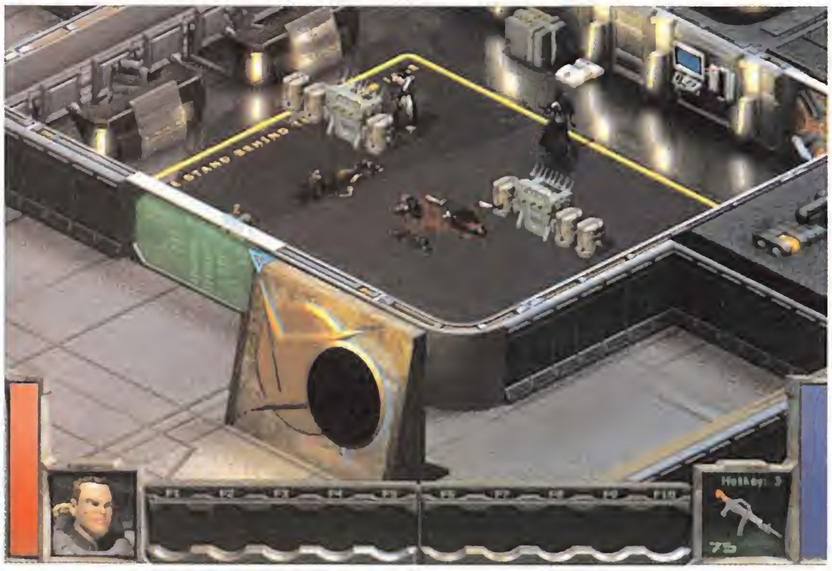
PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

tZar se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.



THE CHIMERA PROJECT MICRO FORTE. PC/DREAMCAST Procedente de Australia, y avalado por los más de diez años de experiencia de Micro Forte en el desarrollo de juegos, llega una producción que aúna acción y rol en un título destinado a los usuarios que gustan de los desafíos complejos y el nivel más exigente en ambientación. Nuestro papel será el de Dylan Steel, uno de los mejores agentes secretos de la Federación de la Tierra, en una cruzada contra Eclipse Technologies, megacorporación que planea hacerse con el control de medio universo, gracias a una investigación que han llevado a cabo sobre las posibilidades de hibridación del ser humano con razas alienígenas: el Proyecto Quimera.

De este punto de partida nace «The Chimera Project», que pese a ser aún un gran desconocido promete dar mucha guerra en el género.

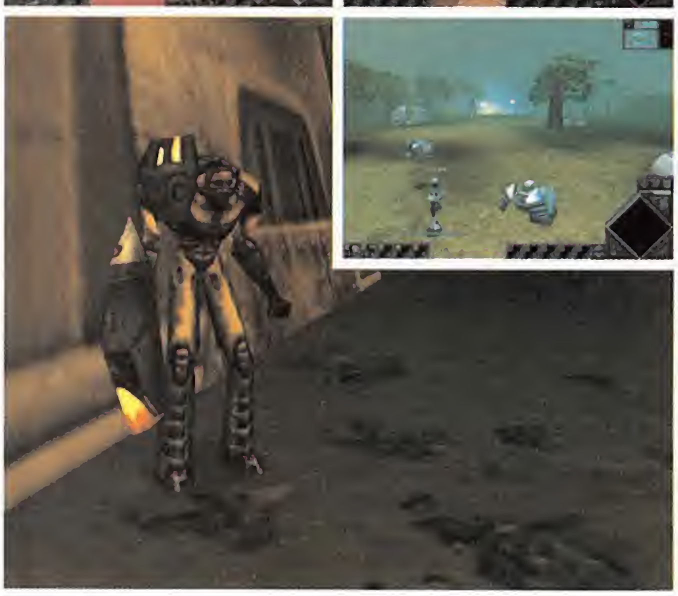







CONQUEST. FRONTIER WARS DIGITAL ANVIL/MICROSOFT. PC Pasó la edición del 2000 de Gamestock, y algunos viejos conocidos del pasado año reaparecieron en la reunión celebrada en Seattle. Digital Anvil continúa con todos sus proyectos en marcha, entre los que se encuentra «Conquest. Frontier Wars». La producción, dirigida por Erin Roberts, se centra en el universo de la estrategia con mucha acción, en un estilo similar al de títulos conocidos como «Homeworld», aunque abordando los entornos 3D de un modo muy diferente. No parece que haya habido grandes cambios desde las primeras versiones presentadas el pasado año, aunque sí una enorme depuración de detalles y código, con lo que «Conquest» puede tener mucho más cerca de lo que se pueda pensar su lanzamiento.






DARK REIGN II PANDEMIC/ACTIVISION. PC Otros que están demorando más de lo prometido el lanzamiento de sus producciones son los chicos de Pandemic Studios. Recién salido del horno «Battlezone II», otra segunda parte, «Dark Reign II», está centrando todos sus esfuerzos.

En la misma línea –al menos tecnológica– de «Battlezone II», la segunda parte de «Dark Reign» se aleja notablemente del "look" del original, pues adopta los entornos 3D como principal arma. Enclavar este tipo de mundos en un género como la estrategia no es sencillo, y no siempre los resultados conseguidos coinciden con los planes iniciales, pero Pandemic asegura que «Dark Reign II» utilizará las tres dimensiones en el plano estratégico muy a fondo. Los terrenos serán decisivos para plantear estrategias y tácticas, y las diferentes razas en conflicto pondrán el resto. Habrá que esperar a ver si se cumplen las expectativas.



•COMBATE• •ENTORNO 3D• •MULTIVISIÓN•
GORKY 17
Comienza la acción.
Friendware
www.friendware-europe.com
DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A.
28028 Madrid
Tel. 91 724 24 80
Fax 91 725 90 81
PC CD-ROM
Textos y voces castellano
METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
TopWare INTERACTIVE
© 2000 TopWare Interactive. Todos los derechos reservados.
DPI Comunicación

Escuela de Estrategas

A la triste desaparición de Cavedog, que nos había traído títulos como «Total Annihilation», se une el de la pérdida en la memoria de juegos que, una vez anunciados, nunca se vuelve a saber más de ellos. Entre estos desaparecidos podemos mencionar, salvo próxima noticia en contra, a algunos ya mencionados en esta sección, como «Conflict of Nations», de Segasoft; «Guardians, Master of Magic 2» o «Pirates! 2», de Microprose; «Chaos», de Ubi Soft; o «Conquest of the New World 2», de Interplay. Esperamos estar equivocados y que el próximo mes poderos ofrecer noticias de la publicación de algunos de ellos.

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Continúa la lucha por los puestos bajos, ya que los tres primeros siguen inaccesibles; no así el cuarto, que pierde «Red Alert» en beneficio de«HOMM3», que viene muy fuerte, como «Rollercoaster Tycoon». Por cierto, aún no vemos a «Tiberian Sun» entre los diez primeros; ¿cuanto habrá que esperar?

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. Heroes of Might and Magic III
5. C&C: Red Alert
6. Rollercoaster Tycoon
7. Civilization II
8. Age of Empires II
9. Warcraft II
10. Hidden and Dangerous

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



DOGS OF WAR



DUNGEON SIEGE

Juegos En Vías De Extinción

La primera consulta del mes nos la acerca la Red desde bastante lejos, en concreto desde Paraguay, donde vive Mauricio Álvarez, que quiere saber cuál de los dos objetivos de la misión 6 de los Protoss en «Brood Wars» es más sencillo para empezar la misión. Pues bien, puedes cumplir cualquiera de los dos objetivos de forma similar, aunque lo mejor será primero ir a por el cristal. A pesar de ser una misión flexible, tendrás que recordar fortificar tus posiciones, teniendo en cuenta que la tecnología Zerg es limitada y que no dispones de Colmenas. La mejor forma de avanzar en la misión es con una fuerza aérea potente, además de minar el suficiente gas Vespeno. Es clave también conseguir cuanto antes la base Zerg que hay al oeste de nuestra base Protoss.

Continuamos con Juan A., que nos solicita cualquier tipo de trucos para «Panzer General II» y «Pacific General», dos de los wargames "simples" más difundidos. Para «PGII», cuando juguemos en la campaña Blitzkrieg, guardaremos la partida antes de hacer nada y la editaremos con un editor hexadecimal. Nos dirigiremos a la posición de memoria 00002D80, en la que el offset F401 son los puntos de prestigio (500), que si cambiamos por DAD6 por ejemplo obtendremos 55.000.

David Jiménez Pardo también nos pide algún truco para «Panzer General II», ya indicado más arriba, y nos pregunta si le recomendamos adquirir «Panzer General 3D». La respuesta es sí, tanto si tienes otros juegos de la saga –como es tu caso–, como si es el primer wargame que te compras. Su sencillo manejo, el planteamiento del juego y la variedad de las misiones lo hacen un juego muy divertido de jugar e indicado para cualquier amante de los wargames. La principal novedad que aporta es en el apartado gráfico y en lo inédito de algunas de las batallas, amén de más unidades y mejor especializadas que en anteriores títulos.

Otro correo de allende los mares es el de Pablo Szydlowski, de Argentina, que está atascado en la misión 10 de GDI en «Tiberian Sun», en la

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Army Men	3DO	Mayo 2000
Battle Isle IV	BlueByte	Agosto 2000
Black and White	Lionhead	Por determinar
Business Tycoon	Stardock	Abril 2000
Call to Power 2	Activision	Otoño 2000
Civilization 3	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Commandos II	Eidos	Finales 2000
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Dinosaurs!	Firaxis	Por determinar
Dungeon Siege	Microsoft	Principios 2001
Force Commander	Lucas Arts	Abril 2000
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Homeworld Cataclysm	Sierra Studios	Por determinar
Mech Commander 2	Hasbro	Por determinar
Monopoly Tycoon	Hasbro	Finales 2000
Navy Seals	Sierra	Mayo 2000
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Reach for the Stars	SSI	Principios 2000
Sacrifice	Interplay/Shiny	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
Sudden Strike	CDV	Mayo 2000
Theocracy	Ubi Soft	Abril 2000
Traffic Giant	Jowood	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Principios 2000
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar

Noticias

Los autores de «Risk II» se enfrentan a un nuevo proyecto una vez más para Hasbro. Se trata de «Monopoly Tycoon», que presenta el viejo concepto del «Monopoly» desde un nuevo punto de vista, que nos sumergirá en un mundo en 3D por el que podremos movernos haciendo nuestros negocios como si de una ciudad virtual se tratase. Unirá dos conceptos tan estratégicos e interesantes como son la simulación del «Monopoly» con la estrategia de las sagas «Tycoon».

«Hidden and Dangerous: Devil's Bridge» es un disco de escenarios para «Hidden and Dangerous» que incorpora una serie de misiones nuevas, de las cuales nueve se encuadran dentro de tres campañas (robar un avión en Alemania, volar un puente en Bélgica y sabotear la ocupación de Grecia) ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Este añadido incorpora nuevas armas y vehículos que pueden utilizar nuestros comandos, pero lo más destacable es una inteligencia artificial más avanzada en lo tocante a los enemigos. Casi todo lo demás permanece inalterable.

Camuflado como un simple juego de estrategia en tiempo real más, CDV nos trae «Sudden Strike», que es de los primeros en estar ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Nos permite participar en las batallas más conocidas del conflicto, desde el punto de vista de los cinco bandos contendientes más importantes (alemanes, ingleses, americanos, franceses y rusos). El juego tiene mucho de wargame, aunque su gracioso aspecto gráfico lo camufle y encubra como algo de más estrategia, aunque en su desarrollo veremos poco más que táctica, que podremos llevar a cabo con cientos de unidades distintas, cada una de ellas dotada de las cualidades originales que tenían en la realidad. Los últimos detalles que se le dan al juego recaen en la optimización gráfica y del interfaz que nos permitirá manejar enormes concentraciones de tropas.


HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE


SUDDEN STRIKE

que tiene que conseguir unos cristales destruyendo una locomotora antes que los ingenieros NOD arreglen un puente. La forma más fácil de terminarla es cogiendo nuestra infantería en APC y MRLS y llevándolos hacia el Este primero, luego hacia el Sur, y finalmente hacia el Oeste hasta llegar al agua. Una vez allí, viajaremos por la zona del puente destruido hasta llegar a la retaguardia de los NOD que vigilan el tren, momento en el que con los MRLS atacaremos a los láseres, mientras los defendemos con la infantería. Destruiremos la puerta automática, permitiendo la entrada de ingenieros a capturar estructuras, con lo que distraeremos la atención de los NOD y podremos atacar con los MRLS las locomotoras del tren.
Pasamos ahora a una crítica constructiva de MARG sobre «Heroes of Might and Magic III», del que dice que: "...Lo cierto es que después de leer las críticas y virtudes de este juego, lo compré de importación y tras jugar todas las campañas seguidas y sin perder ninguna –lo cierto es que la penúltima es bastante mas difícil y que la última que es muy sencilla– opino que le deberían haber puesto una última fase difícil –como en «Heroes 2»– y no unos mapas que son un paseo militar..." y nos adjunta una captura con las mejores puntuaciones.
Para terminar, Jesús, de Madrid, nos cuenta que le encanta «Rollercoaster Tycoon», y pregunta si le merece la pena adquirir «Theme Park Wolrd». La respuesta es necesariamente afirmativa, ya que es un juegazo, y lo suficientemente distinto del de Microprose para que pases muy buenos ratos jugando con los dos. Y eso es todo para todos, hasta el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Isabel de Inglaterra)


MONOPOLY TYCOON

El truco del mes LOS SIMS

Cuando estemos en el juego, pulsaremos simultáneamente CTRL + MAYÚS + C para poder introducir los códigos siguientes con el efecto asociado:

klapaucius: Añade 1.000 monedas al fondo
water_tool_ Convierte la casa en una isla rodeada de agua
set_hour #: Cambia la hora del día
sim_speed #: Cambia la velocidad del juego
interests: Muestra la personalidad e intereses de los Sims
autonomy #: Cambia la autonomía de los Sims
grow_grass #: Hace crecer la hierba
map_edit on/off: Permite editar el mapa
history: Muestra la historia de la familia
edit_char: Permite editar los personajes
draw_routes on/off: Muestra el camino de la persona seleccionada
move_objects: Permite mover cualquier objeto



El nuevo juego de estrategia de Microsoft ya tiene nombre. «Dungeon Siege», como su nombre sugiere, es un juego que combina estrategia en tiempo real con el rol más puro desarrollado en un mundo 3D ambientado por la fantasía y la magia medieval, con todos los elementos típicos y la decoración acostumbrada. El desarrollo del juego será como muchos de rol, manejando un personaje que vaga por el mundo con una misión y al que se unen hasta otros diez personajes; pero el movimiento y el combate serán de estrategia en tiempo real de la más clásica. La IA de los personajes va a ser revolucionaria, y el mundo donde se desarrolla la acción, gigantesco; dos ingredientes más para no perder este juego de vista. Además, ha sido diseñado por Chris Taylor, creador de «Total Annihilation».

Talonsoft se adentra en la estrategia 3D en tiempo real con «Dogs of War», descrito como un juego de acción táctica, desarrollado en un mundo futuro en guerra. Recordando vagamente a títulos como «Battlezone», «Dogs of War», desarrollado por Silicon Dreams, incorpora una vista 3D poligonal de la acción, con unidades también poligonales y decorados pletóricos de render y efectos visuales, en los que, sin embargo, tendrá cabida una gran jugabilidad que nos permitirá controlar a nuestro antojo todas y cada una de las unidades de nuestro ejército. Aquí mostrará una cierta aproximación a los wargames tradicionales.

Estrategas Enredados

Después de algunos meses sin recomendar direcciones de correo de los estrategas que pasan por nuestra escuela, este mes volvemos con algunas pocas:
madmax_py@yahoo.com: Para todos los interesados en «Starcraft» y «Brood Wars»
alextabios@es.europost.org: Para jugar a estrategia por Internet.
Y, por supuesto, no puede faltar el monográfico de direcciones de Internet sobre un juego de actualidad, que este mes es «Los Sims», de Maxis, y las direcciones son:
The Sims Central:
www.tscentral.net
The Sims Zone:
townserver.com/thesimszone
Crazy4Sims:
msnhomepages.talkcity.com/StrategySt/crazy4sims
The Sims.co.uk:
www.thesims.co.uk
Sim Stars:
www.jfxdesigns.co.uk/Simstars/index.htm
The Sims Hangout:
www.simshangout.freeserve.co.uk/
Rhonda's Sims:
members.home.net/r.goudy/
Mall of the Sims:
www.synchroplay.com/mallofthesims/index.html
SimTime:
www.geocities.com/TimesSquare/3478/Sims/Simtime.htm
Area 51:
simsarea.homestead.com/

Temas para Debate

Seguimos con el tema *"¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la Historia?"* que a este paso se va a convertir en el único, porque no paramos de recibir opiniones, para todos los gustos, como la de nuestro amigo HenryV, que dice:
"...Creo que el mejor juego de estrategia jamás creado es «Starcraft». Para mí es el juego total. Se puede controlar casi todo y es el único juego en que el peligro acecha desde el primer segundo de juego. En multijugador es un juego extraordinario. El único problema que veo que tenga es que la IA de los zerg controlados por la máquina, que no hacen nada más que enviar hidraliskos..."
Este mes tan sólo da para una opinión, pero hay muchas más voces que claman hablar en la sección y tendrán su oportunidad el mes que viene.



Delta Force 2

Una peligrosa banda terrorista se ha apoderado de unos cultivos de un peligroso virus. Alguien debe detenerlos y recuperar la mercancía robada. ¿Quiénes mejor que la más famosa Unidad Antiterrorista mundial para hacer el trabajo sucio?





Terroristas del mundo, **temblad**

En «Delta Force 2» seguimos formando parte del famoso comando de las Fuerzas Especiales del ejército norteamericano, encargado de cumplir las más peligrosas misiones antiterroristas. En esta nueva entrega, Novalogic sigue confiando en el uso de la tecnología "Voxel 32", aunque muy mejorada desde la aparición de sus predecesores, que utilizaban el mismo motor gráfico, como «Comanche 3» o el mismo antecesor del que nos ocupa «Delta Force». Gracias al uso de las nuevas tarjetas gráficas con soporte para 32 bit de profundidad de color –las equipadas con chipsets TNT o GeForce, entre otras–, el número de colores en pantalla aumentará de los 256 del juego original a los millones de colores. Además, las texturas de las estructuras –vehículos, soldados y edificios– también estarán aceleradas por hardware, mejorando el rendimiento en los equipos que dispongan de ese tipo de tarjetas. Esto no sucederá en las tarjetas con chipset de 3dfx, debido a que no soportan tanta resolución de color, debiendo visualizarlo en modo software, a pesar de lo cual el aspecto visual del juego seguirá siendo muy atractivo, debido a lo ondulado del paisaje y a la profundidad de visión en los espacios abiertos en los que se suele desarrollar la acción, muy favorable para los aprendices de francotirador.

JUGABILIDAD ANTE TODO

El juego contará con dos campañas de diez misiones, cuya dificultad irá en aumento progresivamente, y los objetivos y localizaciones serán de lo más variados, desde el asalto, a una refinería al asalto de un tren cargado de armamento nuclear robado. Este es uno de los puntos fuertes de este juego, la variedad. Y en eso destaca tanto en las misiones para un solo jugador como en las múltiples opciones de juego a través de red o Internet.





Otro punto fuerte de «Delta Force 2» lo formarán las posibilidades de juego en red. En la versión que hemos podido probar la estabilidad del juego a través de red local o mediante Internet, gracias a los servidores gratuitos de Novaworld, es muy elevada, sufriendo muy pocos efectos de lag y escasísimos, por no decir ninguno, fallos de conexión con Internet.

Los modos de juego no pueden ser más variados y van desde el clásico deathmatch, en el que el único objetivo es eliminar al resto de contrincantes de la partida, al capturar la bandera, en una versión nueva, ya que no habrá sólo dos banderas en el escenario, sino veinticuatro, doce por cada equipo, ganando el equipo que antes consiga todas las enemigas. Otro modo de juego, especialmente novedoso, será el llamado rey de la colina, en el que debemos situarnos en un lugar elevado e intentar mantenernos en él el mayor tiempo posible, matando al resto de contrincantes que intentan ocupar nuestra posición. Además, tendremos la oportunidad de completar las misiones para un solo jugador en modo cooperativo, para lo que dispondremos la ayuda del novedoso sistema Voice-over-Net, gracias al cual podremos comunicarnos con el resto de los jugadores y dar instrucciones





El juego estará íntegramente traducido al castellano –voces y textos–

Vuelven las fuerzas de élite antiterroristas con nuevos objetivos y muchas novedades

Misiones de altos vuelos

El diseño de las misiones estará realmente cuidado. En algunas seremos infiltrados por paracaídas, en otras tendremos que montarnos en el helicóptero para ser trasladados a otro punto del mapa, habrá que subirse a un tren en marcha –saltando desde un helicóptero– para detenerlo, recuperar rehenes y escoltarlos hasta un lugar seguro... todo como si estuviéramos protagonizando una película de acción "made in Hollywood".







El diseño de la hierba, con distinta altura en algunos de los escenarios de «Delta Force 2», nos ofrecerá una posibilidad para ocultarnos más fácilmente.



El uso de armas con silenciador permite eliminar a los terroristas uno a uno sin alertar al resto, evitando ser descubiertos antes de tiempo.



Durante las misiones nocturnas dispondremos de unas gafas especiales que nos permitirán ver una zona como si fuera casi de día.

sobre la misión, avisar de la presencia de fuerzas enemigas en la zona o, simplemente, hablar con los demás integrantes del equipo o de la partida.

NOVEDADES METEOROLÓGICAS

Otra de las novedades que tendrán cabida en este juego es la inclusión de condiciones meteorológicas. No sólo tendremos que luchar en paisajes nevados, como ocurría en el primer juego, sino que veremos cómo nieva o llueve, más o menos copiosamente, a lo largo de los escenarios. Por ejemplo, la niebla que estará presente en algunas misiones evitará que podamos ver al enemigo y, más importante aún, evitar que nos vea, pudiendo actuar en el mayor de los sigilos, algo vital en la mayoría de las acciones, si no queremos acabar rodeados de soldados con ganas de que acabemos la misión anticipadamente. Esta niebla está creada por ese motivo –ocultar nuestra presencia–, y es una de las nuevas características del motor gráfico, a diferencia de otros, en los que el efecto de niebla se utiliza exclusivamente para evitar que el ordenador tenga que dibujar los polígonos más alejados en terrenos abiertos, mejorando el rendimiento.

Las misiones nocturnas tendrán una gran importancia y también han sido notablemente mejoradas. Ya no se verá toda la pantalla en verde, como ocurría en el primer «Delta Force», sino sólo en una pequeña porción si usamos la vista general, o en el punto de mira, al utilizar armas que posean este tipo de características.





ARMAMENTO ACTUALIZADO

La sección de la armería también sufrirá algunos cambios. Si bien todavía podremos utilizar las armas disponibles en la primera entrega, el fusil de asalto M4, el lanzacohetes LAW o los distintos tipos de armamento destinado a las misiones de francotirador –incluyendo el potentísimo Barrett Light del calibre 50 con su fantástico alcance–, se incluirán nuevas armas y otro equipamiento destinado a mejorar las posibilidades de éxito de la misión. Entre ellas destacan las armas submarinas, puesto que también habrá misiones en las que la mejor manera de infiltración será por debajo del agua, el chaleco antibalas o el traje de camuflaje –otra de las novedades del Voxel 32– que permitirá ocultarnos de las miradas indiscretas para tender emboscadas más realistas. Sin duda, la mayor novedad armamentística será el fusil conocido como "Master Key" que no es más que un M4 al que se le ha sustituido el lanzagranadas por una escopeta de cañones recortados y que es utilizada por los auténticos Delta Force para entrar sin llamar en las estructuras enemigas descerrajando las puertas de un escopetazo.

El uso de armas submarinas necesitará el uso de un respirador subacuático, ya que no será posible permanecer durante tiempo ilimitado debajo del agua, como sucedía anteriormente. A la espera de que "Delta Force 2" aparezca en el mercado, podemos ya deciros que está en proceso de ser traducido y doblado al castellano, algo que seguro los incondicionales del género sabrán agradecer.

R.T.P.



Need For Speed Porsche 2000

El desarrollo de la, de momento, última entrega de la aclamada serie «Need for Speed», augura, según sus creadores, la experiencia de velocidad virtual más extraordinaria vista en un PC. En Electronic Arts aseguran que «Porsche 2000» dejará muy atrás a todos los anteriores, convirtiéndose en el objeto de deseo de todos los aficionados a los juegos de coches. Incluso, no se muestran tímidos a la hora de hacer afirmaciones tan rotundas como que este proyecto será al PC lo que, en su momento, «Gran Turismo» fue a PlayStation. ¿Cuál es el secreto que esconde E.A. con «Porsche 2000»?









Para comenzar, mejor comprar un coche asequible con el que entrar en una competición no demasiado dura.



Existirá una modalidad de competición muy especial, donde en cada carrera se eliminará al último en llegar.

Sueños de conductor

La fama que ha ganado la serie «Need for Speed» a lo largo de los años es bien merecida. Electronic Arts ha sabido combinar tecnología, adicción y una jugabilidad digna de elogio en cada uno de los títulos que componen esta saga. Pero, según, parece, «Porsche 2000» se aleja ligeramente de la habitual tónica de diseño puesta de manifiesto en los anteriores «Need for Speed».

Para empezar, una nota de color. «Porsche 2000» es el primer «Need for Speed» que permitirá al jugador ponerse a los mandos de los modelos más deseados, creados por el constructor alemán Porsche, en sus 50 años de historia. Manteniendo una fidelidad poco habitual en muchos otros títulos dedicados a la velocidad, en la recreación de modelos de vehículos reales, la nueva entrega de «Need for Speed» abarcará tanto los modelos de competición de Porsche, como los coches de calle, e incluso una serie de prototipos diseñados para su puesta en circulación en un futuro a corto y medio plazo. Desde un 356 Roadster, de 1948, hasta el novísimo Porsche Turbo 996, del 2000, encontraremos en medio hasta el más elitista modelo de Porsche, a completa disposición del jugador.

Y, como nuevo apartado, en «Porsche 2000» se dispondrá de la posibilidad de escoger entre dos modos de juego originales: la opción de competir con el Porsche de nuestros sueños desarrollando la carrera de piloto en sus diversas etapas, o pilotar en competiciones muy diversas, en carretera abierta, en la que nuestros premios se irán acumulando como recompensa a la habilidad personal, llevando cada vehículo hasta el límite.

En el aspecto sonoro, encontraremos la reproducción de los motores auténticos de Porsche, así como efectos y música de alta calidad gracias al soporte de Dolby Surround

CALIENTA MOTORES

Ya desde el primer instante, «Porsche 2000» se destaca de cualquiera de sus antecesores, con una secuencia de introducción impresionante. Nada más arrancar, una avalancha de secuencias cinemáticas se desarrolla en la pantalla con una calidad de vídeo brutal, invitando a poner las manos sobre el volante cuanto antes.

Pero, antes hay que pasar por las incontables opciones que los diversos menús de configuración del juego. Desde la selección de cualquiera de las cuatro perspectivas de cámara disponibles, hasta el menú de configuración gráfica, que permite elevar el nivel de detalle del coche al máximo o la calidad de visualización del entorno hasta lo inimaginable.

«Porsche 2000» será realmente exigente con la potencia de las tarjetas 3D, si es que se pretende sacar el máximo partido a todo lo que el engine del juego es capaz de hacer. Sin embargo, incluso en las versiones software, la calidad será digna de consideración.

Una vez superados los prolegómenos de los menús, con las características hard y de juego a gusto, y seleccionado el piloto con su nombre, una nueva sorpresa aguarda al jugador. Porsche le ha contratado como piloto de pruebas en sus instalaciones de Stuttgart, Alemania.

El nuevo "trabajo" de piloto nos obliga a aprender a configurar los vehículos y a demostrar nuestras habilidades al volante, pilotando diversos modelos Porsche tanto en pista como en carretera. Nuestros objetivos son, en apariencia, muy simples. Sacar el máximo rendimiento de cada coche, por un lado, y en segundo lugar evitar todo el tráfico y la policía que se nos cruce en



En los modos de resolución gráfica más elevados podremos encontrar modelos de vehículos formados por más de 2000 polígonos







Las posibilidades de configuración de los coches nos permitirán elegir hasta el detalle más pequeño.



Aparte de todas las opciones, destacará el aspecto gráfico y sonoro que presentará el «Porsche 2000».

el camino, para entregar varios vehículos en zonas muy variadas por todo el mundo. Cuanto mejores seamos en estas tareas, más potentes serán los nuevos vehículos que tengamos que probar y entregar.

A los verdaderos apasionados tanto de «Need for Speed» como de Porsche, en seguida les picará el gusanillo de ir un poco más lejos cada vez, para hacer realidad el sueño de pilotar el más rápido y vanguardista modelo que la firma está diseñando como prototipo para un futuro a medio plazo. Pero no es una tarea fácil.

Los comienzos son duros y nada alentadores. De primeras sólo tendremos disponible modelos antiguos, incluso de segunda mano. Para poder cambiar de vehículo habrá que aprender a poner a punto el modelo disponible para sacarle el máximo rendimiento, participar en diversas carreras y ganar premios que nos permitan ahorrar lo suficiente para ir renovando.

EN EVOLUCIÓN

Metidos en plena faena de piloto, la acción se desarrolla como si de la vida real se tratara, y nuestra carrera de conductor debe ir avanzando. En cualquier caso, el tiempo pasa, y Porsche, año tras año, va lanzando nuevos modelos en el juego, y se van celebrando competiciones. Pero algo que se muestra inalterable durante la carrera de piloto es que sólo los mejores son contratados por la compañía y obtienen el permiso para conducir los modelos de Porsche más vanguardistas y potentes. Aunque si somos lo bastante aplicados y aprendemos rápido tendremos la deseada recompensa.

En «Porsche 2000» hay que demostrar, también, ciertas dotes en estrategia de mercado. Esto es, hay que saber qué comprar y cuándo, o qué vender y en qué momento. Cuál será el coche que más nos convenga en ciertas fases de juego, como mejorarlo, etc., así como las carreras en qué participar y contra qué tipo de adversarios. Es un mar de decisiones continuas que pueden conducirnos a una serie de combinaciones muy variadas, en la manera de avanzar en nuestra carrera como pilotos de prueba.

TODO «NEED FOR SPEED»

A las novedades en modos de juego, opciones de competición y estilo dominado por la todopoderosa Porsche y sus vehículos, hay que añadir que «Porsche 2000» perpetúa, en cualquier caso, el inconfundible "look" de la serie.



La posibilidad de configuración del juego devuelve al usuario seguidor de la serie las múltiples opciones de visualización de marcadores, en modo digital o analógico, edición del mapa en pantalla y toda la habitual parafernalia que añade tanto un nivel elevado en el realismo como en el apartado puramente artístico.

En cierto sentido, se podría afirmar, con lo visto, que «Porsche 2000», además del perfeccionista estilo de juego de coches que posee «Need for Speed», añade un ligero toque de rol, en tanto en cuanto la evolución de ciertas habilidades se muestra como un componente indispensable para la acción y el desarrollo del juego. Habilidad, aprendizaje y cierta estrategia comercial se requieren a partes iguales. El uso inteligente de nuestros recursos monetarios nos permitirá obtener grandes resultados.

Se trata no sólo de competir, sino de hacerlo en un nivel de realismo que afecta a factores poco habituales en este género.

«Porsche 2000», en lo referente a opciones, además, no se quedará atrás respecto a lo que otros títulos precedentes han llegado a ofrecer. Existirán 9 circuitos en carretera abierta y 3 para construir, con capacidades de pasos en zigzag que permite rutas alternativas, intersecciones, rampas y atajos.

El llamado "Escaparate de Porsche", con características de vídeo, diapositivas, narración, estadísticas e historia de Porsche a través de los últimos 50 años.

Modelos de coche altamente detallados, con reflejos múltiples y ventanas transparentes, cabina en 3D y conductores con nuevas animaciones adicionales. Los coches tendrán techos duros y blandos, así como descapotables. El brillo de la pintura se apagará durante la carrera, a medida que se ensucian los coches y se les adhiere el polvo.

Existirán 40 variaciones de modelo de coche Porsche: todos los tipos de carrocería –Targa, Coupe, Cabriolet, Turbo– y las especificaciones de rendimiento más importantes, abarcando toda la familia de Porsche desde 1948 hasta el 2000, desde el clásico 550 Spider "James Dean", pasando por el codiciado 911, hasta todos los ganadores de LeMans.

Se podrá personalizar totalmente el coche, incluyendo el catálogo oficial de piezas de Porsche, conjuntos de puesta a punto, colores, cilindradas, barras de carrera y nombre de jugador (en el parabrisas y matrícula).

Habrá que llevar a cabo la reparación y mantenimiento del vehículo. Los desperfectos progresivos afectan al aspecto y sensación de conducción de todos los coches. Las condiciones mecánicas se desgastan con el tiempo y el kilometraje. Los talleres permiten al jugador la reparación de piezas individuales del coche. La reparación estética es opcional, pero para participar en las carreras es necesario reparar daños importantes de carrocería o mecánica.

El modelo físico se basa en cuatro puntos auténticos, para simular las peculiaridades de cada modelo, mejoras del coche, colocaciones y piezas dañadas. Incluye asistencia para facilitar la accesibilidad de los jugadores principiantes.

En definitiva, un título que ha empezado a calentar motores, y cuyo rugido de caballos augura una carrera que pondrá al límite todas nuestras habilidades. Más que prometedor.

D.D.F.



Ecco the Dolphin Defender of the future

Cuando en 1992 Appaloosa desarrolló una pequeña joya del software para Sega, «Ecco the Dolphin», el mundo del videojuego se topó con un diamante en bruto que, sorprendentemente, en ciertos mercados, como el español, pasó casi inadvertido. Un título cuya fuerza radicaba en la originalidad y la innovación en jugabilidad, concepto y desarrollo, no encontró el esperado recibimiento que otros países sí dispensaron al producto. Ahora, tras la aparición de Dreamcast y un largo período de desarrollo, el 2000 se perfila como la vuelta al ruedo de uno de los productos más poderosamente imaginativos que la más novedosa plataforma de Sega pudiera esperar, y que puede convertirse en la experiencia de juego definitiva para los gourmets del software, y para aquellos que esperan de una consola de nueva generación algo más que la habitual danza de arcades repletos de tópicos.

La grandeza de la diferencia

Una invitación de Sega llevó a Micromanía hasta las oficinas que Appaloosa Interactive posee en Budapest. Una de las compañías con más veteranía en la producción de soft de entretenimiento –y no sólo para Sega–, fundada en 1983 con el nombre de Novotrade, y una de las primeras en participar en la creación de juegos para Dreamcast –no en vano fue escogida por Sega como una de sus compañías 1.5–, mostró a la prensa especializada del viejo continente los primeros resultados oficiales del trabajo que, desde Noviembre de 1997, con los primeros pasos en el desarrollo de una serie de innovadoras herramientas, lleva a cabo en lo que será «Ecco the Dolphin. Defender of the Future».

PLANIFICACIÓN METICULOSA

Pese a que Appaloosa posee sus oficinas centrales en Palo Alto, California, los estudios de desarrollo de la compañía siempre han residido en Budapest. Allí, e introducidos en la compleja historia de la creación de «Ecco» por Andras Csaszar, cofundador de la compañía y eventual maestro de ceremonias, un sugerente aunque breve vídeo de escasos minutos de duración se presentó como aperitivo de lo que, más tarde, sería uno de los (re)descubrimientos más satisfactorios de los nuevos títulos en preparación de Dreamcast.

«Ecco» ha seguido, durante todo su desarrollo, una meticulosa planificación que ha abarcado no sólo el diseño y programación del juego, las herramientas de apoyo para la creación del mismo y su puesta en práctica, sino una cuidadosa preparación incluso en la elaboración de un guión original, para el que Sega y Appaloosa no escatimaron esfuerzos al hacerse con los servicios de David Brin, científico, escritor y ganador de los premios Hugo y Nebula, que le convierten en toda una autoridad en el campo de la ciencia ficción.

Una conferencia telefónica con Brin, que puso en contacto a los asistentes a la presentación, en Budapest, con California, donde el escritor reside, desveló algunos de los secretos que «Ecco» esconde tras su creación. La historia que da vida al juego sitúa al (curioso) protagonista



Para conseguir el mayor realismo posible en los movimientos de Ecco, Appaloosa ha desarrollado una técnica para las animaciones dividida en dos grandes apartados. El primero se enfoca hacia la animación de grandes modelos, con movimientos sinusoidales, etc. y el segundo está dirigido hacia animaciones finas, como las faciales.









DAVID BRIN
El ganador de los premios Nébula y Hugo, reconocido autor de ciencia ficción, y científico, David Brin, ha sentado las bases de la historia en que «Ecco» se cimenta para construir un universo de juego único e increíblemente atractivo y lleno de posibilidades.



ANDRAS CSASZAR
El confundador de Appaloosa –antes Novotrade– fue el maestro de ceremonias de la presentación de «Ecco» a la prensa.











El nuevo «Ecco» se puede convertir no sólo en el paradigma de un nuevo estilo en Dreamcast, sino en uno de los mejores juegos disponibles

en un futuro donde la humanidad ha encontrado en los mamíferos marinos una especie de suma inteligencia que ha llevado al hombre a crear una sociedad mixta y casi ideal con ellos. Sin embargo, una raza extraterrestre que amenaza con dominar el mundo irrumpe en escena y, ante la imposibilidad de acabar con la defensa que la nueva sociedad ofrece, envía una nave hacia atrás en el tiempo, con el propósito de impedir que llegue el momento en que ambas especies se reúnan, por vez primera.

Ecco entra en juego, arrastrado en el tiempo por la propia nave alienígena, como el único ser capaz de oponerse al invasor. Pero los problemas no han hecho más que empezar.

Brin ha encontrado la inspiración para «Ecco» no sólo en su trabajo como novelista, sino en la idea original que Appaloosa le presentó –con un delfín como protagonista–, su experiencia en el mundo del juego –no en vano es codiseñador de «Tribes!», JDR de mesa que creó junto a Steve Jackson–, su actividad como científico y ciertas ideas –que no niega– procedentes del mundo del cine, y que sacó de títulos como «Terminator».

Ese fue el primer paso para dar vida a «Ecco». Sin embargo, además del guión, el apartado técnico ha sido el otro aspecto que más preocupó durante el desarrollo del juego. La tecnología que se utiliza en el juego –y que es mucha– no se centra tanto en explorar y explotar las posibilidades de Dreamcast como en buscar una metodología de trabajo que facilitara la labor de los cerca de 40 integrantes, divididos en tres equipos, de la compañía.

Todo comenzó con la labor de diseño y programación de GameWorld Builder, una herramienta que con la base del Visual C++ se conforma como un instrumento intuitivo que, en tiempo real, permite construir y diseñar niveles y modelos 3D, a los que se puede aplicar todo tipo de efectos visuales, conferir distintas propiedades físicas y retocar, de manera instantánea, de modo que cualquier modificación pueda mostrar un resultado inmediato son necesidad de esperar a semanas de compilación, testeo y debug.

El uso de GameWorld Builder no es tan sólo la piedra angular, sino que la compañía tiene muy claro que utilizará esta herramienta y su tecnología en futuros proyectos y, además, no será algo exclusivo de Appaloosa. Es más que probable que Sega lo utilice para muchos otros títulos y, lo que puede ser más ambicioso, se aplique a desarrollos online e incluso se proyecte una versión –quizá completa, quizá modificada– para el usuario de Dreamcast que pueda llevar a cabo la creación de "minijuegos" de diseño propio –recordemos que periféricos como una unidad ZIP, suficiente para almacenar una cantidad considerable de datos– que pueda intercambiar con otros usuarios.

NUEVA JUGABILIDAD

Una vez puestos los cimientos del gran proyecto de Appaloosa, llega la hora de poner en práctica las ideas. Aquellos que hayan jugado con versiones precedentes de «Ecco» recordarán un título de gran belleza plástica, un estilo único y una jugabilidad, cuando menos, sorprendente. Sin embargo, y aunque el concepto básico del juego es similar, guiando al delfín por multitud de escenarios de innegable atractivo, el uso de entornos 3D obliga a un diseño de acción y una jugabilidad radicalmente ►



Aunque muchos de los habitantes del reino submarino sólo tienen una función ambiental, la gran mayoría de criaturas se comunicará con Ecco, para así ayudarle.



Algunos de los escenarios están poblados de diseños de construcciones realmente atractivos y de enorme belleza plástica, que realzan el conjunto.







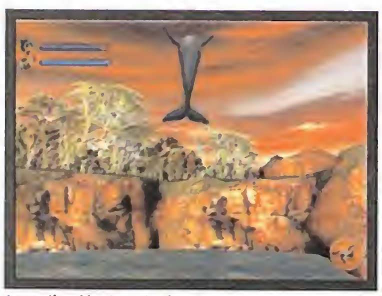


La perfecta recreación de los movimientos del delfín no se ha realizado sólo con ánimo de conseguir gran realismo sino una simulación que sea divertida









La realización de todo tipo de acrobacias es necesaria para poder llegar hasta áreas de difícil acceso, en las que Ecco deberá explorar todos los rincones.



El universo submarino desarrollado para el juego recrea a la perfección algunas criaturas acuáticas.

distintas de lo que consolas como Mega Drive podían ofrecer. Comenzando, claro está, por el propio control del protagonista.

El manejo de Ecco es todo un alarde de diseño del equipo artístico y creativo de Appaloosa. El uso del joystick analógico de Dreamcast se muestra como un componente vital en el conjunto del juego. Las posibilidades de moverse con libertad absoluta en un entorno en el que la única limitación en el desplazamiento viene impuesta por los límites de los obstáculos "naturales" del escenario es, como suena, total y real. Mientras que el diseño de la acción marca unos objetivos claros, el jugador puede, sin embargo, explorar con total libertad el escenario completo, investigar, realizar piruetas y acrobacias y convertirse en un auténtico virtuoso del joystick, mientras aprende a jugar y se familiariza con la mecánica de juego. Ésta, que aparece como ligeramente plana y algo repetitiva en los primeros instantes de la acción, da paso, a medida que se avanza, a una serie de fantásticos escenarios y desafíos, que impulsarán al usuario a sumergirse –nunca mejor dicho– en un universo realmente fantástico y plagado de sorpresas.

Los cuatro actos en que se estructura la acción del juego, divididos a su vez en varios niveles, cada uno, nos llevarán a descubrir no sólo uno de los juegos más atractivos visualmente que imaginarse pueda, sino una tecnología fantástica. Gran parte de la fuerza de «Ecco», que a su vez se ha convertido en uno de los principales problemas durante el desarrollo del juego, radica en este punto, precisamente.

«Ecco» mostrará al jugador, como bien se encargó de precisar Andras Csaszar, no precisamente a un delfín real, con todas sus características físicas perfectamente recreadas, pero sí una simulación bastante aproximada. La gran tarea de investigación se ha basado en la visualización y estudio de numerosas cintas de vídeo de documentales –como los de National Geographic– en busca de la más cercana representación de lo que podría ser el movimiento natural de un delfín –como es fácil imaginar, en Budapest no es que abunden estos mamíferos y Appaloosa tuvo que buscarse la vida por algún lado–.

El resultado es una animación tan brutalmente realista y preciosista que, si no es totalmente fiel a un delfín auténtico, como afirmaba Csaszar, está muy cerca. Aquí, los ingenieros de software de la compañía se las ingeniaron para sacar gran partida de la potencia de Dreamcast. Si bien la representación fidedigna de un cuerpo curvo, casi por completo, como el de un delfín, es casi imposible, se han explotado sabiamente las posibilidades de nuevas técnicas de animación basadas en dos grandes apartados: macro animaciones –movimientos sinusoidales, etc.– y animaciones sutiles –expresiones faciales, movimientos oculares, etc.–

Una sabia combinación de aventura, puzzles, acción y ciertos toques de rol –el protagonista va mejorando con la experiencia y adquiriendo nuevas habilidades– es el resto del sugerente y explosivo cóctel que Appaloosa está ultimando con «Ecco». Sin duda, este ambicioso proyecto se puede convertir en una de las piedras de toque de Dreamcast para el futuro, no sólo por su especial habilidad para explotar ciertas áreas tecnológicas del hardware de Sega, sino sentando las bases de un estilo de diseño que puede dar grandes frutos en nuevos juegos.

No sabemos, y es posible que hasta no importe demasiado, si «Ecco» obtendrá en su versión de Dreamcast el esperado y merecido éxito que debería obtener, pero de lo que no hay duda es que se trata de uno de los juegos que mejor pueden representar el potencial, técnico y de posibilidades de creación, que una máquina como ésta ofrece, y de cómo un buen juego no ha de limitarse a los arquetipos de construcción y jugabilidad que estamos más que hartos de ver, una y otra vez.

F.D.L.


Ford
RACING
Diversión asistida | Motor 3D | CPU Centralizada | Ordenador a bordo
Eleva-ánimos automático | Aire acondicionado opcional
PVP 2.995 Ptas*
PC CD-ROM Windows™95/98
*gastos de matriculación y preentrega incluídos. No incluye Plan Renove.
100% traducido al castellano
Force-feedback compatible
Requiere Aceleración 3D
©FORD MOTOR COMPANY. LAS MARCAS FORD HAN SIDO UTILIZADAS CON LICENCIA DE FORD MOTOR COMPANY. Publicado por Empire Interactive. Empire es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd. Editado por Dinamic Multimedia, S.A. con licencia de Empire Interactive.
empire SPORT
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
www.dinamic.com 312000

Star Trek Armada

Siempre llega un momento en el que, por una causa u otra, el mundo de los videojuegos nos sorprende gratamente. Éste es el caso del juego que ahora nos ocupa, y del cual tuvimos oportunidad de probar una versión no finalizada, donde Activision se ha salido de la norma de los juegos basados en «Star Trek» –normalmente sin demasiada calidad– y nos propone la estrategia en tiempo real basada en el universo de los trekkies, con una calidad que se sale de la tónica.



Tendremos a nuestra disposición un total de treinta naves diferentes y de veinte misiones de juego



Poco puede hacer la pequeña nave Ferengi contra un gigantesco cubo Borg. Por muy rápida que sea, acabará siendo asimilada.



En el mapa táctico en tres dimensiones se pueden apreciar las bases existentes en un sector de la galaxia en concreto.

Estalla el conflicto estelar

Fecha estelar 53550.0; la guerra por el dominio por fin ha estallado. La delgada línea que separaba el universo federal de la peligrosa zona neutral ha sido rota. Las tres mayores fuerzas del cuadrante Alpha, una vez aliadas contra una amenaza común, los Borg, han separado sus caminos de nuevo, en pos de unos ambiciosos planes de futuro. Hasta ahora, se había mantenido una especie de guerra fría en la galaxia. Al U.S.S. Enterprise E, comandado por el capitán Jean Luc Picard, se le ha encomendado la misión de restablecer el apoyo de la Federación en los planetas aliados que están siendo devastados debido a las crecientes reyertas.

Los Klingons, por su parte, en su planeta natal, Qo'nos, comienzan los preparativos para la batalla definitiva. Apoyados por su nuevo consejero Martok, trabajan para devolver a su raza el antiguo esplendor por el que se les reconoció.

El Senado Romulano, y su división de inteligencia, dispuestos a mover la balanza a su favor, han comenzado secretas negociaciones con unos aliados desconocidos que se encuentran justo en la frontera de los dominios Klingon. Todo hace sospechar que el conflicto está a punto de estallar. ¿Se unirá algún invitado inesperado?

GUERRA DE RAZAS

Nos encontramos ante el que puede ser, casi con seguridad, el mejor de los títulos que sobre el universo de «Star Trek» se ha realizado hasta el momento. Alejándose radicalmente de los géneros que se habían tocado hasta el momento, en su mayor parte, la aventura, Activision ha decidido encasillar de manera radical a «Star Trek Armada» dentro de la estrategia en tiempo real, y los resultados no pueden ser más halagüeños.

Una vez inmersos en la acción del juego, veremos un escenario completamente tridimensional y, en la práctica totalidad de los niveles, con una ambientación espacial, en ocasiones, en las cercanías de un planeta o de una nebulosa, en la que unos modelos 3D de gran detalle y calidad de movimiento de las tan conocidas naves de combate de las diferentes razas, llevarán a cabo un cruento combate en el que, no solamente tendremos que contar con habilidad a la hora de maniobrar las enormes máquinas, sino también con una visión de estratega, digna del mismo capitán Jean Luc Picard, para salir victoriosos en la contienda.

Vamos a poder elegir entre varias de las razas más conocidas de «Star Trek», por supuesto la Federación, los Romulanos, Los Klingon y los Borgs.

Podremos elegir entre las cuatro razas más emblemáticasdel universo «Star Trek»: la Federación, los Klingon, los Romulanos y los Borg

NO SÓLO SERÁ COMBATIR

Además de los apasionantes combates de naves, en los que tendremos la oportunidad de participar, deberemos también crear nuestra propia base de operaciones espacial, que nos ayudará como centro de construcción y reparación de naves y estación de investigación, logística e inteligencia militar. El objetivo de cada misión será acabar con la base del, o de los enemigos, dependiendo de la dificultad del escenario.

Contaremos para ello con más de treinta naves diferentes, cada una con sus propias características, armamento, nivel de escudos y



A los mandos del U.S.S. Enterprise

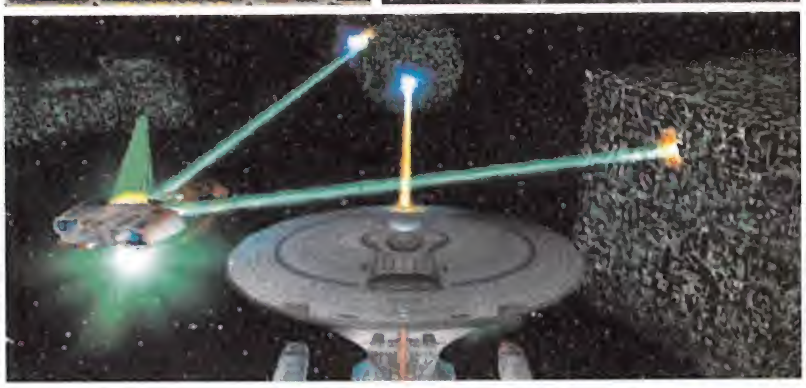
Seguramente los seguidores de la serie estarán como locos por poder manejar libremente la nave insignia de la Federación, aquella que a tantos lugares nos ha llevado capítulo tras capítulo de la serie y película tras película.
Sentirnos en el puente de mando de tan poderosa nave será toda una experiencia para los que nos consideramos Trekkies de pro, ya que poder dar la orden de lanzar un torpedo de fotones o de desplegar toda la potencia de los phasers, era algo, hasta ahora, privilegio exclusivo de los capitanes de navío y, por fin, gracias a Activision, podremos hacerlo también nosotros.













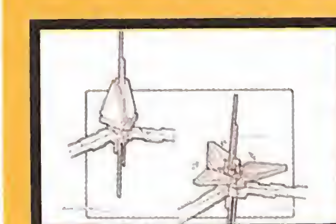
Los bocetos previos

Todos los diseños previos al resultado final de las naves han sido realizados con exhaustivo esmero por un equipo de profesionales del dibujo, supervisados en todo momento por un grupo de expertos y responsables del universo «Star Trek», todo ello para que el aspecto final sea idéntico al de los modelos originales. Ni que decir tiene que verdaderamente lo están consiguiendo, no sólo en lo que a vistosidad se refiere, sino también en el comportamiento de las naves.
Algunos de los bocetos que aquí os mostramos fueron aprobados para ser introducidos en el programa y otros fueron echados para atrás, pero lo que sí que es cierto es que el nivel de exigencia ha rozado la perfección.

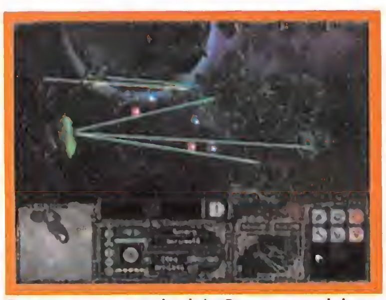








De las opciones que contendrá «Star Trek Armada», la de multijugador será de las más divertidas



Frente a un ataque masivo de los Borg, poco puede hacer una nave en solitario más que resignarse a perder ante el increíble poder armamentístico.



Las bases espaciales serán un lugar de descanso, pero también un taller de construcción y reparación de naves descomunal que hay que proteger a toda costa.

resistencia del fuselaje. El U.S.S. Enterprise contará con sus destructivos torpedos de fotones y sus escudos, mientras que las naves de caza Klingon tendrán el sistema de ocultación que las hará prácticamente invisibles y los Borg, por su parte, contarán con su tremenda capacidad de asimilación y recuperación del daño que los hace prácticamente indestructibles, por no hablar del enorme tamaño de sus cubos.
Veinte serán las misiones a las que nos enfrentaremos, de dificultad creciente, por supuesto, pero estando muy bien regulada para darle al jugador la oportunidad de aprender conforme avanza la acción. Las misiones irán desde asaltos a bases enemigas, como anteriormente hemos comentado, protección de planetas o estaciones espaciales, escolta de convoyes, contención de un asalto Borg hasta disponer de refuerzos y así, un largo etcétera de objetivos completamente dispares.

MULTIJUGADOR MÁS DIVERTIDO

Mención aparte de los notables gráficos a incluir, la rapidez de acción y las correctas opciones de juego que evitan que, dentro del género de la estrategia, «Star Trek Armada» pueda ser considerado como simplón, merece una especial dedicación el modo multijugador, sobre todo si se logra contactar con aficionados de todo el mundo a «Star Trek», porque las posibilidades de juego son enormes. Podemos aliarnos y realizar una especie de cruzada santa contra alguien que lleve a los Borg que, bien llevados, son la raza más poderosa; se pueden llevar a cabo reyertas de todos contra todos cerca de un planeta cuyo ganador de la batalla podrá reclamar como suyo, etc.
Sin duda, Activision está haciendo un trabajo notable, algo que es de agradecer, dada la escasa suerte que había tenido hasta el momento el universo «Star Trek».

C.F.M.

Theocracy



El Imperio Azteca y la época de la reconquista española serán el centro de «Theocracy»

Contra el invasor español

El Imperio Azteca y la época de la preconquista española serán el centro de «Theocracy», un híbrido entre la filosofía del juego de mesa «Risk» y el género de estrategia en tiempo real.

El objetivo del juego será conquistar la América Central y, llegado el momento oportuno, proteger el territorio de la invasión española. La mayor parte de las misiones que incluye «Theocracy» tendrán un trasfondo histórico que permitirá revivir las gestas de héroes y batallas que sólo se cuentan en los libros y crónicas de entonces.

Para mantener nuestro imperio tendremos que realizar una cuidadosa planificación en cada provincia, estableciendo bases militares y pueblos que produzcan todo lo necesario para así poder expandir nuestro territorio.

Y es en esta parte del juego donde podremos contar con todos los elementos habituales de la estrategia en tiempo real que vienen siendo habituales, como la construcción de estructuras,la producción de unidades y la recolección de recursos.

Desde un mapa de la zona tendremos acceso a las tácticas y estrategias más generales, como puede ser el envío de tropas entre diferentes provincias y el establecimiento de relaciones diplomáticas con otros pueblos centroamericanos. Aquí el tiempo transcurrirá de una forma diferente.



El mapa del imperio es donde se desarrollará toda la interacción con otras provincias. Comercio, diplomacia y envío de tropas serán las posibilidades.







A diferencia de otros juegos, en «Theocracy» habrá una pantalla especial para establecer las formaciones de unidades alrededor de un líder.

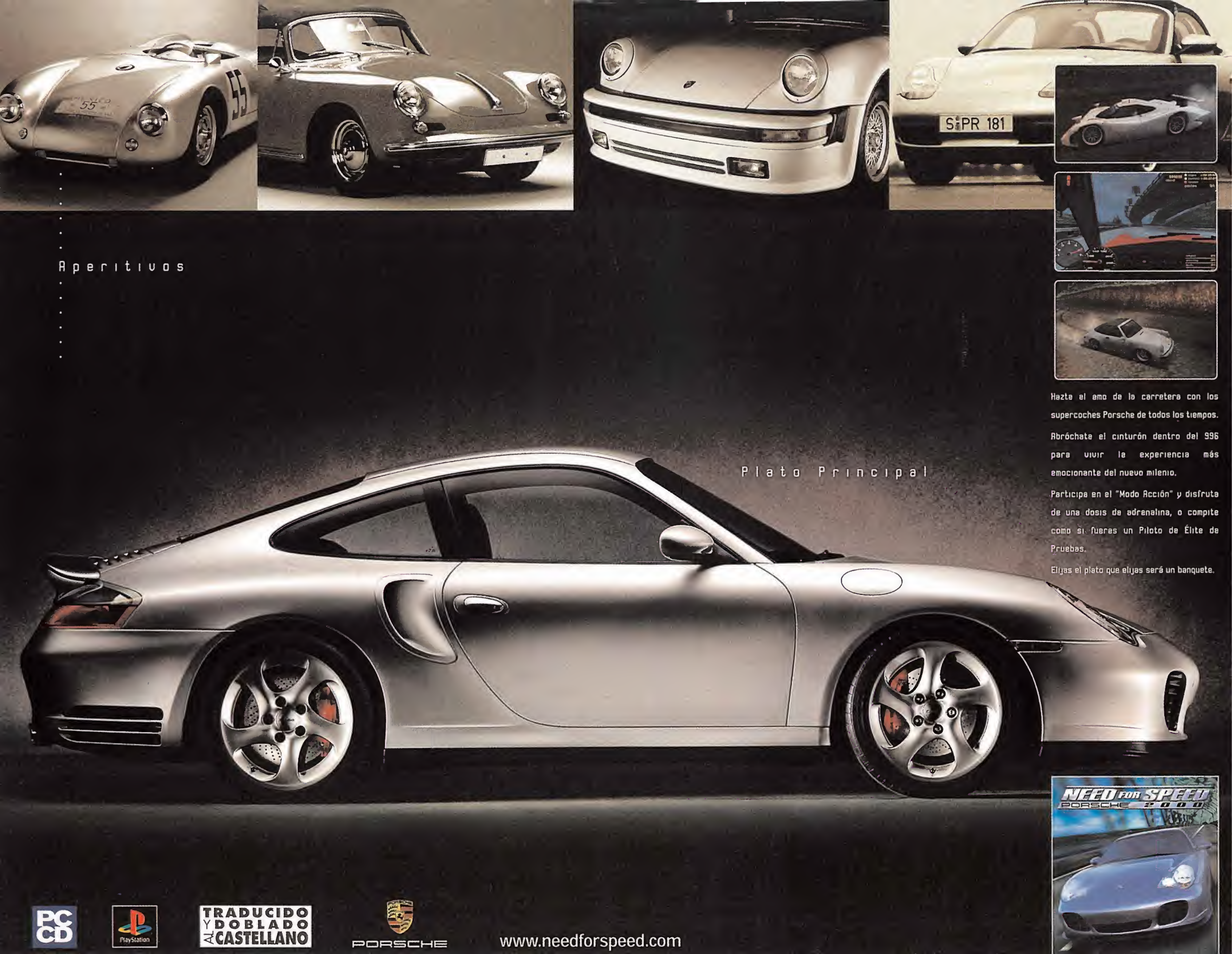


Los sacerdotes jugarán un importante papel en las misiones en que estén disponibles. El poder que les otorgará su dios desequilibrará más de una batalla.

Philos Laboratories, la compañía que se está ocupando del desarrollo del juego, asegura que la inteligencia artificial que tendrá «Theocracy» irá aprendiendo a medida que se vaya jugndo, es decir, en función de las diferentes acciones que realicemos. De esta manera se pretende que no exista rutina en el juego, cuya estructura permitirá, además, cambiar el curso de la historia y repeler, así, la invasión española.

Desde estas páginas no queremos adelantar juicios de valor, pero a pesar del prometedor escenario que conlleva «Theocracy», el sistema de juego parece, cuando menos, algo extraño. De todas formas, habrá que esperar aún unas semanas para contar con la versión definitiva para comprobarlo. Decir también que «Theocracy» tendrá los textos de pantalla en castellano.

J.M.M.



Aperitivos
Plato Principal
Hazte el amo de la carretera con los supercoches Porsche de todos los tiempos.
Abróchate el cinturón dentro del 996 para vivir la experiencia más emocionante del nuevo milenio.
Participa en el "Modo Acción" y disfruta de una dosis de adrenalina, o compite como si fueras un Piloto de Élite de Pruebas.
Elijas el plato que elijas será un banquete.
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
S PR 181
PC CD
PlayStation
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PORSCHE
www.needforspeed.com

CARMAGEDDON
The Death Race 2000



No es el momento de crear polémicas, pero SCi ya anuncia de manera oficial que la tercera parte de la serie más gore y sangrienta de su producción, verá la luz antes del verano. Hasta la fecha, contando todo tipo de formatos, los juegos de «Carmageddon» han llegado a rozar los dos millones de copias vendidas en todo el mundo, y esta tercera entrega –si no contamos el «Splat Pack»–, está siendo enfocado por la compañía de un modo algo diferente a los juegos precedentes. Conservando la esencia que dio forma a toda la serie, «The Death Race 2000» no se contempla como la típica continuación, sino como una progresión que sea capaz de ofrecer al jugador más y mayores desafíos, retos a su habilidad y un nivel de jugabilidad mucho mayor. Micromanía se acercó a las oficinas de SCi para comprobar, in situ, lo que será el nuevo «Carmageddon».

La carrera final

Aunque pueda resultar una entelequia, imaginemos que nadie de los que están leyendo estas líneas ha jugado, visto o, al menos, conoce lo que fueron las anteriores ediciones de «Carmageddon». Digamos que, en resumen, en el primer juego se trataba de pilotar una serie de vehículos, algunos realmente extravagantes, en entornos de todo tipo con, entre otros objetivos, atropellar a todo aquello que se moviera y que no, en un estado casi perpetuo de caos y espíritu de destrucción. Algo parecido a lo que fue «Grand Theft Auto», aunque "ligeramente" más agresivo y, sobre todo, con un especial énfasis en la velocidad. La segunda parte de «Carmageddon» se centraba algo más en la parte sangrienta de la historia, aunque con la llegada de las tarjetas 3D los desarrolladores también pusieron toda la carne en el asador en la vistosidad gráfica, haciendo uso de efectos especiales realmente atractivos como por ejemplo los sistemas de partículas.

UN NUEVO COMIENZO

Nuestro particular maestro de ceremonias durante la visita a las oficinas de SCi fue Sam Forrest, representante y relaciones públicas de la compañía, de cara a la prensa especializada, que nos introdujo muy rápidamente en ambiente con un certero comentario. "Mentiría", afirmaba Forrest, "si dijera que el grueso de «The Death Race 2000» no se ha centrado en todo el apartado "gore" y las atrocidades varias. Pero para ser totalmente sincero no se han llegado a cotas exageradas, como es fácil pensar, así que no es el único elemento a considerar en el conjunto del juego (...) Esta nueva edición ha sido desarrollada a partir de cero, y se están añadiendo diversos apartados, más centrados en la jugabilidad, que sean capaces de resultar atractivos al usuario. Atropellar personajes es algo que ya está superado, como idea, en la base de cualquier entrega de «Carmageddon», así que nuestro objetivo principal es crear un juego verdaderamente bueno, que es lo que realmente va a demandar el consumidor."

NUEVAS MISIONES

Cuando la gente empezó a quejarse de ciertos aspectos en las diversas entregas de «Carmageddon», casi todas se centraban en el mismo apartado: conducir continuamente mientras se atropellaba a todo lo que se cruzara por delante se había convertido en algo "rutinario". Así que, en «The Death Race 2000», una de las metas principales del equipo de desarrollo ha sido conseguir un entorno más inmersivo y variado en su oferta, lo que se ha hecho elevando el nivel de jugabilidad mediante la inclusión de obligar al jugador a cumplimentar diversos objetivos.

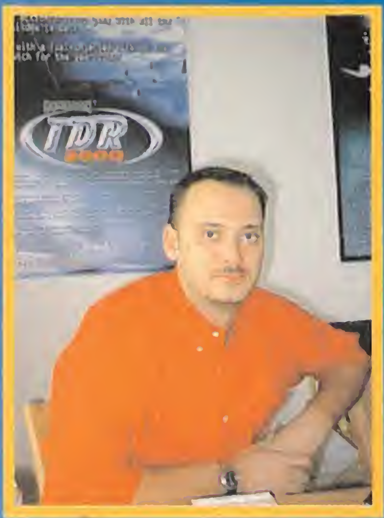
Las tareas que el usuario debe cumplir son realmente variadas y, algunas, increíblemente surrealistas. Como muestra un botón. En uno de los niveles del nuevo «Carmageddon» se indica al jugador que tendrá que encontrar tres fusibles, repartidos por todo el mapa, que deberá buscar y recoger para llevarlos posteriormente hacia un gigantesco robot, que tiene la forma de King Kong, y activarlos de forma que éste se ponga en funcionamiento. Todo ello, además, en un tiempo limitado.

Para llevar a buen término todos estos objetivos que el juego va proponiendo, se irán proporcionando una serie de consejos y advertencias al usuario, de modo que conducir no se convierta en un mero "paseo", dando vueltas a los mismos escenarios, y se pueda saber en todo momento hacia dónde y por qué hay que dirigir nuestros pasos.

Siempre habrá que poner en práctica aquello que se nos pida. Aunque sea, tan sólo, guiar nuestro vehículo hacia un punto determinado del mapa, en un cierto nivel. Pese a todo, en SCi tienen la idea de que las distintas misiones encomendadas se centren en objetivos concretos –lo que no quita que el jugador, en un momento dado, puede dedicarse a hacer alguna que otra locura, si está dispuesto a arriesgar su precioso tiempo en otros asuntos que no conciernan a los de la misión en sí–, y no meras recompensas.

En cada nivel, por término medio, el jugador se encontrará con la obligación de cumplir con un mínimo de tres objetivos para poder superar la fase, y avanzar hacia un nuevo escenario. Otro ejemplo de estos objetivos podría ser el caso en que se nos encarga localizar una bomba, recogerla y llevarla hacia un puente. Volando éste tendremos acceso a otra parte del mapa en la que deberemos resolver otra tarea y así, sucesivamente, formando lo que podría ser un "guión", que forma un todo con el juego.

El espíritu original de «Carmageddon», en que se conduce como un salvaje y se aniquila todo aquello que se mueva, no se ha olvidado, sin embargo. Una vez superada una misión concreta, se entra en un período de conducción libre en el que los atropellos estarán a la orden del día. En estos momentos el diseño de la acción se orienta a la recogida de items, bonus, mejoras del vehículo y hacerse con toda la puntuación extra que se pueda. Un aspecto interesante y que se debe reseñar en este instante es que SCi quiere dejar la posibilidad al usuario de entrar directamente, en el momento que lo desee, en la siguiente tanda de misiones, si se considera el apartado de conducción libre aburrido o reiterativo. Es decir, al finalizar una misión se abre la posibilidad de



Sam Forrest





Una de las principales diferencias con los juegos anteriores ha sido la inclusión de diversos objetivos en cada misión, que el jugador deberá llevar a cabo para poder acceder a la siguiente









dedicarnos a hacer el salvaje por el mapa, pero se puede escoger entre varias alternativas: escenario, contra quien queremos competir, qué tipo de corredores deben ser, condiciones atmosféricas, coches, cuánta policía habrá en el nivel, cuántos peatones… La lista es interminable, entre todas las opciones disponibles. Así que la configuración de este modo de juego está completamente dedicado a la entera satisfacción del usuario. Por tanto, si resulta aburrido o si parece una auténtica locura, será el jugador, únicamente, el responsable de lo que se encuentre. Aunque siempre es posible parar la acción y retocar la lista de posibilidades, hasta conseguir el nivel perfecto de «Carmageddon».

LOS ESCENARIOS

Todas las zonas dispuestas para la carnicería y la masacre de «The Death Race 2000» se sitúan en un entorno global en torno a lo postapocalíptico y lo surrealista. El jugador siempre comenzará en el nivel de una ciudad, compitiendo para escapar de un escenario en el que se encuentra atrapado. Cada sección posterior del juego siempre se mostrará inaccesible, hasta que el usuario complete los distintos objetivos planteados, las misiones y las carreras que se le digan que debe realizar.

La Ciudad: La primera zona de la ciudad mostrará edificios ruinosos con ventanas rotas, basura por todas las calles, graffitis y pintadas en cada muro y un montón de escombros allí donde miremos. Algo así como si hubieran tirado una bomba atómica, vaya.

Back of Beyond: Este nivel se ambienta en una zona de pruebas nucleares abandonada –o sea, que lo de nivel anterior no es casual–. Se trata de un área desértica con escasa vegetación. Se incluyen, sin embargo, para otorgar un cierto nivel de realismo, multitud de objetos y cierto aspecto "orgánico" de los decorados: cañones, cráteres…

Nos toparemos con un mundo en el que los edificios se sustituyen por chamizos y los peatones por test dummies. Asimismo nos encontraremos con una antigua ciudad, enterrada en las arenas del desierto, y de la que sólo se atisban las partes más altas de los edificios que la integraban, despuntando entre las dunas. En lo que se refiere a la "vida", estará formada por mutantes con varias piernas, grandes cabezas, piel verde y otras lindezas, además de un grupo de motoristas locos.

Los Muelles: El escenario central en este nivel será una plataforma petrolífera en ruinas, que un grupo de gangters tiene como base, en el puerto. Este nivel está controlado por miembros de la mafia, que se dedican al tráfico de armas.

Militares: El cuartel general de las bandas mafiosas. Esta zona está plagada de artefactos bélicos de todas las épocas y de todos los tipos imaginables, que han sido robados de museos. Se trata de una zona realmente muy peligrosa en la que las cosas se nos pondrán muy feas.

Hollywood: Una mezcla entre Hollywood y un parque de atracciones salido del Infierno. Muy distintas atracciones, más un circuito de acrobacias, hacen de este nivel uno de los más atractivos de todo el juego.

La Ciudad (2): Continuación del nivel inicial, aunque en un área en que todo el entorno parece caerse a pedazos.

La Ciudad (3): El siguiente nivel de la ciudad, es un estado aún más lamentable que el anterior.



Se ha procurado dar un aspecto mucho más agresivo y realista a los vehículos y escenarios, con múltiples detalles de diseño que aprovechan al máximo el nuevo engine







El Puente: Un enorme puente que une la ciudad con el siguiente nivel, el Cuartel de la Policía. Es el único medio de pasar de uno a otro. Se encuentra bloqueado por múltiples zonas, con restos de vehículos, basura y escombros por todas partes. El jugador debe recorrer este escenario lo más aprisa posible, evitando las numerosas trampas que se pueden encontrar en toda su extensión.

El Cuartel de Policía: El escenario final y el único que se encuentra ambientado en el exterior de Nueva York, la ciudad de donde debemos escapar. Estará constituido por una serie de grandes edificios, barracones, torres, aparcamientos, maquinaria... un poco de todo, vamos.

CAMBIOS

Todas las continuaciones de juegos ya conocidos necesitan un lavado de cara, sobre lo que Sam incide una vez más. "Aunque de nuevo existen los típicos escenarios urbanos", afirma Forrest, "no se trata ya de los conocidos paisajes despejados por los que circular a toda velocidad. Ahora hay una atmósfera más siniestra en todo el juego, a lo que contribuye también el uso de tecnología de alto nivel. Efectos de todo tipo, como bump mapping y el uso exhaustivo de las tarjetas gráficas más avanzadas se constituyen en fundamentales en «The Death Race 2000». Hemos intentado combinar la estética de «Rescate en Nueva York» con el espíritu conocido de la serie «Carmageddon». Ahora el guión tiene mucha



En «The Death Race 2000» cada nivel posee una serie de objetivos que el jugador deberá cumplir para poder tener acceso a la fase siguiente. Muchos de ellos, además, deberán llevarse a cabo en un tiempo determinado.



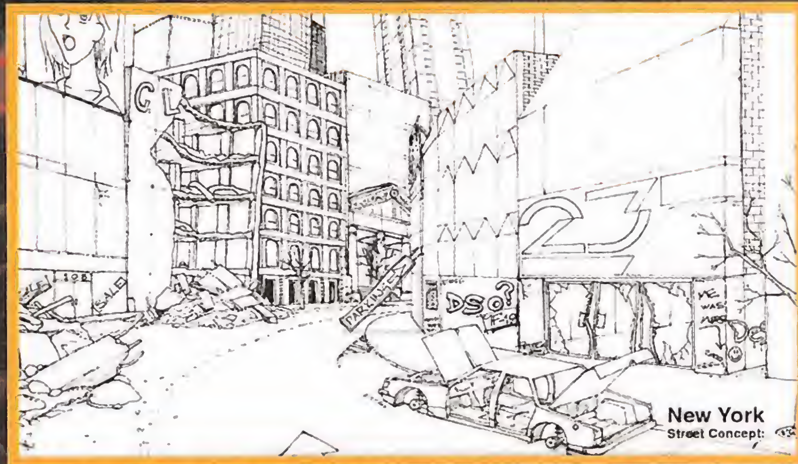




No se ha tratado tan sólo de incluir diversas acciones en tono decorativo, sino de considerarlas como metas.



Como en cualquier otro «Carmageddon», la simulación física sigue siendo un apartado sobresaliente.



El cuidado puesto en el diseño de «The Death Race 2000» se debe a la consideración de este nuevo «Carmageddon» como un título con una estructura de acción muy diferente a otros. El aspecto general es mucho más sombrío.

más importancia y posee una estructura más sólida. Los objetivos que se dan al jugador están hechos en base al propio diseño de los escenarios, mucho más opresivos que en otros juegos de la saga."

SCi está intentando incluir tantos cambios como sea posible, y no sólo en la jugabilidad. El aspecto de los vehículos es ahora mucho más impresionante, y poseen además un mayor número de vistas y perspectivas de cámara. En los títulos anteriores, además, tan sólo era posible mantener el coche en distintos niveles de daño, con piezas que se caían y otras que se reponían. Ahora la gradación de esos daños es mucho más sutil. Es posible, por ejemplo, arañar la pintura. Incluso podemos conducir por charcos de ácido y contemplar cómo en la superficie del vehículo aparecen burbujas, pero sin que estemos perdiendo piezas.

En resumen, lo que SCi quiere conseguir con «The Death Race 2000» es ofrecer una experiencia de juego mucho más abierta, en la que el propio usuario pueda escoger a qué y cómo quiere jugar.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

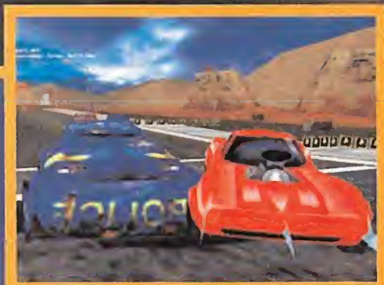
El apartado de la IA es siempre crítico en lo que respecta a juegos de coches y competición, y «The Death Race 2000» es un título que ha tenido este dato muy en cuenta en todo su desarrollo. Como es de esperar, todos los vehículos rivales que aparecen en el juego tienen unos niveles de IA muy mejorados, en comparación con los títulos anteriores de la serie. Se trata, en pocas palabras, de que la máquina contemple el modo de juego del usuario y se ajuste, automáticamente, a ciertos parámetros. Sin embargo, los coches no son los únicos afectados en esta área.

Los peatones son ahora mucho más inteligentes que en juegos precedentes, y no se dedicarán, únicamente, a correr como locos de un lado a otro, intentando evitar ser hechos papilla. De hecho, muchos de ellos son capaces de defenderse, con los medios de que dispongan –como lanzarnos objetos, por ejemplo–. En la práctica, el nivel de IA, contemplado de manera global, ha experimentado un incremento notable.

UNA ATMÓSFERA IMPACTANTE

Si se es un fanático de la calidad gráfica y de juegos en los que la ambientación gráfica se merezca una atención especial, «The Death Race 2000» no va a defraudar a los más exigentes. Desde los más pequeños detalles de los escenarios hasta los vehículos, todo lo visto en los juegos anteriores de la serie se queda muy atrás. Efectos de niebla y transparencias,









Además de los habituales coches de los rivales, con un aspecto mucho más deportivo, existirán muy diversos tipos de vehículos que participarán activamente en el desarrollo del juego. Muchos de ellos son tan curiosos como estos.

Aunque la idea básica está inspirada en los títulos anteriores de la serie, «The Death Race 2000» se ha creado partiendo de cero, tanto en diseño como en tecnología





Diversos efectos visuales acompañan al nuevo y más agresivo aspecto de todos los vehículos en esta nueva entrega de la serie.



Una de las mayores diferencias en lo que concierne a la IA de los peatones, en comparación con los juegos anteriores, es su capacidad de defenderse.

reflexiones de objetos en la superficie de los coches y la proyección de sombras reales, en múltiples objetos, son sólo algunos de los detalles de calidad que incorporará el programa.

Los coches, que en sí mismos pueden ser considerados como auténticos puzzles mecánicos y poderosas bestias del asfalto, poseen un aspecto sólido, que se realza al contemplarlos en carrera. El gran número de polígonos de que están compuestos ha permitido mejorar enormemente la calidad visual de muchos pequeños detalles, que les confieren un aspecto mucho más realista que antaño.

MÁS Y MÁS

Así como ha habido modificaciones sustanciales en todo el conjunto, en lo que respecta a los modos de juego y el nuevo diseño de un guión complejo, el número de posibilidades ha sido otro aspecto que se ha tenido muy en cuenta a la hora de realizar el desarrollo de «The Death Race 2000». Muchos más vehículos y muchas más armas a nuestras disposición, pueden ser el perfecto ejemplo. Además, hay que contar con la posibilidad de numerosos objetos que refuercen las defensas de los coches, cada uno con su propio e inimitable estilo.

Sesenta (60) coches en total, cada uno de ellos susceptible de ser totalmente modificado al gusto del jugador, componen la oferta de «Carmageddon. The Death Race 2000». Lo que es más llamativo es que no se trata tan sólo de añadir o quitar componentes, sino de contemplar en tiempo real cómo el vehículo realiza un "morphing" ante los ojos del jugador, mostrando los cambios efectuados de una manera más sutil y atractiva. Pero, habrá que tener en cuenta que, a medida que nuestro vehículo cambie, también lo harán los demás en el juego, para mantenerse a un nivel parejo al que haya diseñado el jugador. Para dar una ligera idea de lo que nos podremos encontrar en este apartado, aquí van unos cuantos ejemplos de los "gadgets" de que podremos disponer:

Rayo Congelador: Cuando impacta en un peatón, lo deja inmóvil durante unos segundos y a nuestra entera disposición.

Rayo Reductor: Durante un tiempo limitado, el peatón queda reducido a la mitad de su tamaño original.

Ventiscas: Un fuerte viento barre una zona determinada del mapa, empujando así a todos los peatones y coches que encuentra a su paso. Los coches reducen bastante su velocidad al entrar en el área de influencia del viento, mientras que si les coge por detrás hace que aumenten la misma.

Oleadas: Todo el mapa queda sumergido en agua durante un tiempo limitado.

Mallas: Todo lo que aparece en pantalla, escenarios, coches y modelos 3D, queda definido por una malla sin texturas ni polígonos sólidos.

Inversión: La pantalla se coloca cabeza abajo durante unos instantes.

Dos ruedas: El coche del jugador se coloca sobre dos ruedas durante un tiempo.

Hay mucho, muchísimos más objetos y armas que se encontrarán en el juego aunque, eso sí, hay que tener en cuenta que muchos de ellos no son más que accesorios. Nuestro coche, en sí, es la mejor arma de que dispondremos, sin duda.

D.D.F.









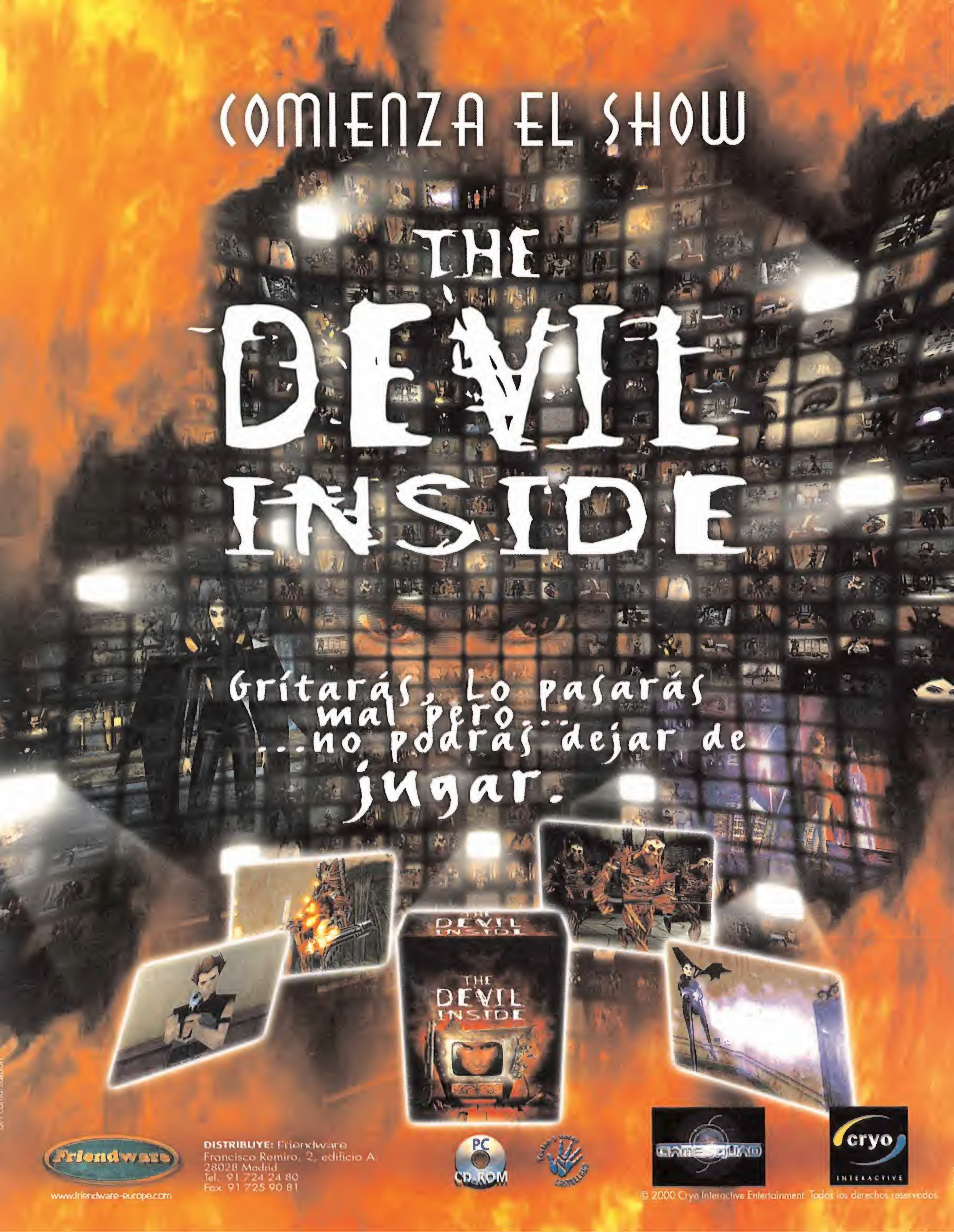




Desde las Antípodas

A diferencia de todos los títulos anteriores de la serie «Carmageddon», «The Death Race 2000» no está siendo desarrollado por Stainless Software, los creadores de la idea original. Aunque SCi les propuso realizar esta continuación, el equipo pensó que había llegado el momento de cambiar de aires y abordar nuevos conceptos –aunque, el juego que comenzaron a desarrollar hace algo más de un año, «Arena», un título cuya base eran las luchas de gladiadores, parece estar en punto muerto–. En ese momento, una demo procedente de, ni más ni menos que Australia, llegó a las oficinas de la compañía. Básicamente era una modificación sobre algunas de las ideas de «Carmageddon», que un equipo de programación desconocido, Torus Games, auténticos fanáticos del título original, había realizado sobre el mismo.

La experiencia de los programadores en el área de la simulación física, uno de los grandes puntos de «Carmageddon», en cualquiera de sus entregas, y la entrega y dedicación que pusieron en la creación de un engine completamente nuevo, con una calidad gráfica realmente elevada, les valió la atención de SCi como los mejores candidatos para llevar a cabo el desarrollo de «The Death Race 2000».


COMIENZA EL SHOW
THE DEVIL INSIDE
Gritarás, lo pasarás mal pero...
...no podrás dejar de jugar.
THE DEVIL INSIDE
Friendware
DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 24 80
Fax 91 725 90 81
www.friendware-europe.com
PC CD-ROM
GAME SQUAD
cryo INTERACTIVE
© 2000 Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados.



HASBRO pone sus cartas sobre la mesa

Con un marco tan de moda últimamente como San Francisco, una de las ciudades más elegantes del continente americano, Hasbro nos presentó los programas que planea publicar el presente año, con los simuladores de Microprose como principales bazas para cerrar el milenio con un broche de Oro. Veremos, aparte de los aquí comprendemos, otros lanzamientos que se irán sucediendo a lo largo del año, pero creemos que estos títulos que aquí os presentamos tendrán un peso específico superior y más significativo de los objetivos de la compañía. De los títulos con los que hemos podido tener una primera toma de contacto existen algunos tan esperados como «Grand Prix 3», o «Gunship 2000», y algún otro que sin duda sorprenderán por su calidad siendo muy probable, y si todo va bien, que den la campanada; nos referimos a «B-17. The Mighty Eighth», proyecto con el que abrimos este reportaje.

B-17 "THE MIGHTY EIGHTH" El atizador de la Tierra

• Compañía: **WAYWARD DESIGN/MICROPROSE** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULADOR**

Concentrado en la simulación de la situación vivida por los tripulantes de los B-17, las llamadas fortalezas aéreas que realizaron infinidad de incursiones en los cielos de la vieja Europa entre los años 1943 y 1045, este proyecto tiene mucha más intención que alcanzar un extremado realismo como simulador.

Es la tensión, la inmersión del combate de sentirse a diez mil pies de altura en plena lluvia antiaérea con la incierta sensación de seguridad que semejante máquina podía dar entre todos los proyectiles que la acosan. Sobre territorio enemigo, con un frío cortante y procurando mantener la concentración para no errar el tiro, la fatiga del vuelo comenzaría a hacer mella en la voluntad de no ser porque nos encontramos sobre el objetivo, aún de una pieza y con las bombas listas para ser arrojadas y emprender el camino de retorno a la base.

Hace algo más de un año, en el número 52 de Micromanía, tuvimos una primera toma de contacto con «B-17», continuación del original «B-17 Flying Fortress», aunque con una pretensión que iba mucho más allá de lo que hasta ahora entendemos por simulador de vuelo. Desde ese momento, a pesar de la complejidad que planteaba el proyecto podemos ir confirmando que los complejos objetivos marcados inicialmente se están cumpliendo.

ESCUDRIÑAR EL CIELO

«B-17» nos introduce en las entrañas del emblemático bombardero de la Octava Fuerza Aérea centrándose en las operaciones que se llevaron a cabo. La inmersión y la integración del factor humano como piedra angular del juego son los rasgos más característicos de este proyecto. No está contemplado desde el punto de vista de un personaje concreto, sino de la tripulación


1


2


3

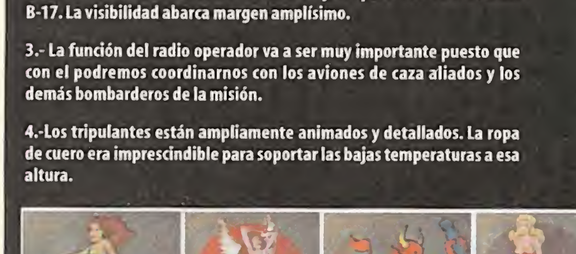

4

1.- Los disparos podrán atravesar el endeble metal hiriendo a un miembro de la tripulación y dejando un reguero de marcas de perforación que podremos ver desde el interior.

2.- Desde la torreta tenemos uno de los mejores puestos de defensa del B-17. La visibilidad abarca margen amplísimo.

3.- La función del radio operador va a ser muy importante puesto que con el podremos coordinarnos con los aviones de caza aliados y los demás bombarderos de la misión.

4.-Los tripulantes están ampliamente animados y detallados. La ropa de cuero era imprescindible para soportar las bajas temperaturas a esa altura.





Sombras en movimiento

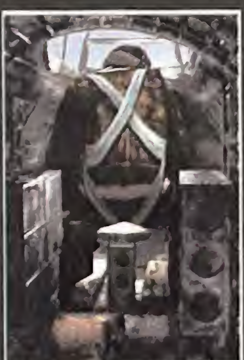
Podemos ver que el terreno, desde gran altura, se representa con una cantidad de detalles y calidad impresionante, porque está la distancia a la que lo veamos en general. A poca altura esto cambia un poco. Puede que no veamos demasiadas estructuras y árboles en 3D, pero se aprecian las sombras producidas y el efecto es bastante convincente. Hasta tal grado esto es así que dependiendo de la hora del día y de la luz, la sombra se proyecta de una u otra forma. De hecho, cuando tengamos oportunidad de probar la versión definitiva, podremos comprobar comprimiendo el tiempo cómo el sol sale por el Este hasta su ocaso, cómo cambia la luz ambiental y el ángulo de procedencia de la misma.



Los dos bandos

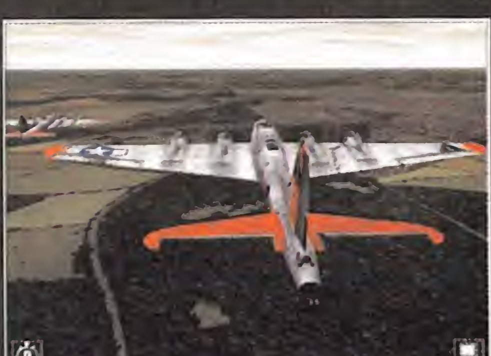
Aparte del propio B-17 de la Octava Fuerza Aérea, podemos pilotar otras aeronaves. No se puede decir que el programa tenga simuladores añadidos para estos aparatos, puesto que las misiones siempre estarán integradas entorno al objetivo de los B-17. Pero en lo que respecta a funcionamiento, modelo de vuelo e instrumentos, el realismo será comparable al de cualquier simulador de la Segunda Guerra Mundial. Estos aparatos son por parte del bando aliado los P-38 Lightning , P-47 Thunderbolt y el P-51 Mustang, y por parte del Eje los Fw-190 Gustav, Bf-109 Emil, Me262 Schwalbe y Me-163 Komet. Cada caza tendrá una detallada cabina virtual repleta de mandos e instrumentos totalmente funcionales.

Sistema de daños



Uno de los rasgos que más famosos hicieron al B-17 fue el hecho de que era considerado una fortaleza volante. Un aparato único resistiendo daños y capaz de volar con el fuselaje como un queso de Groullère. Podía incluso sufrir daños estructurales y continuar su misión, algo excepcional en la época. En el programa podremos apreciar esta característica observando cómo se va modificando el aspecto externo del bombardero. Para ello se ha implementado un sistema de varias capas de textura en todos los aviones que, sin ser tan complejo como en un principio se proyectaba, nos mostrará con gran realismo los desgarros y perforaciones sufrido por el fuselaje a consecuencia de los impactos de proyectiles o colisiones.

Tales daños no son el único peligro; existe la posibilidad de que surjan averías, aspecto éste en el que la figura del ingeniero es la única que puede intentar solucionar un problema. Ante la pérdida de un motor, el piloto reaccionará intentando compensarlo y el navegante quizá deba acceder al mapa 2D para cambiar la ruta de vuelo.



de la aeronave, del equipo. En todo momento podremos introducirnos en el pellejo del piloto, navegante, bombardero, ingeniero o artillero en diferentes puestos, hasta un total de 10 miembros. Esto otorga al programa una extrema complejidad, no sólo por la dificultad en presentar un modo de interacción adecuado para lograrlo, sino por las posibilidades de juego que se nos abren.

En un orden cronológico, las misiones pasan por los preparativos a cabo del comandante y piloto, el despegue, la ruta de navegación en la que controlamos la compresión del tiempo, el encuentro con la escolta, la defensa del avión frente a los interceptores, la localización del objetivo, el bombardeo y finalmente el regreso a la base en terreno británico. Absolutamente todo lo que estas misiones requerían estará representado en el programa, recayendo cada aspecto en un determinado componente de la tripulación. Esto logra un estilo de juego muy variado y, pese a prolongar en el tiempo la duración de cada misión, parece que no vamos a tener tiempo de aburrirnos. En todo momento habrá algo que hacer hasta llegar al punto de lanzamiento. Esto vendrá dado en tres modos de juego diferenciados: acción instantánea, misiones de entrenamiento paso a paso y el de campaña con un conjunto de 25 operaciones basadas en guiones históricos.

No debemos desdeñar la posibilidad de entrar en cualquier avión de caza aliado o enemigo. Esta posibilidad ampliará enormemente la variedad del programa

La habilidad, la coordinación y saber en qué instante es más necesario tomar el control de uno de los tripulantes determinará el éxito de la operación de bombardeo. Misiones en las que no debemos olvidar que formamos parte de una fuerza de ataque numerosa, con varios bombarderos y cazas que tienen diferentes tareas.

Pero «B-17» no es sólo realismo; en el desarrollo encontramos cierta inclinación por dotar al programa de un carácter dramático y algo romántico también. La amplia documentación, y haber tenido en cuenta relatos y experiencias de aficionados y extripulantes de aquellas operaciones ha contribuido a profundizar en este sentido. No olvidemos tampoco el propio glamour de la época, las fabulosas pin-ups en los fuselajes y muchos detalles de ambientación que lograrán trasladarnos a tan crucial periodo de la historia del siglo que termina. El esfuerzo por representar la labor de equipo, o lo que la compañía ha señalado como la incorporación del factor humano es algo realmente novedoso. De hecho, es la tripulación el patrimonio más valioso con el que contaremos. En caso de que las cosas se pongan feas siempre será preferible ordenar el lanzamientos de todos en paracaídas a que esa sea la última misión que el equipo lleve a cabo.

TODOS A LA VEZ... NO

Las decisiones son vitales. No debía ser sencillo estar al tanto de todos las y circunstancias, sobre todo en espacio aéreo enemigo. Cuando citamos aquello de factor humano, no sólo hablamos de que cada tripulante tiene su función. El conjunto debe estar coordinado y el aprendizaje pueden ir configurando cada vez un equipo más sólido y eficaz en su objetivo. Por ejemplo si un artillero es herido quizá podamos atenderle con el sanitario de a bordo, pero después deberá permanecer en la enfermería durante unas cuantas misiones más hasta que quede restablecido y pueda incorporarse de nuevo a su tarea en el B-17. Si en vuelo una ametralladora se encasquilla en el momento más inoportuno, el ingeniero deberá entrar en acción para arreglarla.

Afortunadamente, el interfaz del juego nos permitirá interactuar de manera sencilla con cada tripulante. Dentro del B-17 están situadas varias cámaras fijas desde la que podemos seleccionar a cualquier miembro y hacer que hagan una u otra cosa dependiendo de su cometido. Después, si la situación lo requiere, podemos pasar a realizar tal acción tomando la perspectiva en tercera persona de un componente de la tripulación en concreto. Mientras no le digamos que hagan algo, la IA controlará su comportamiento dentro de los márgenes lógicos. Por ejemplo, coger la ametralladora del artillero para defenderse de los cazas o soltar la carga en el puesto del bombardero en el momentos exacto. La instrumentación, el armamento, los espartanos pero eficaces sistemas de puntería para las bombas funcionan tal cual lo hicieron en aquellos tiempos. Un bombardero del tipo de un B-17 tiene del orden de 60 indicadores analógicos que en el programa mantienen su función, aunque de un modo simplificado buscando no abrumar al jugador.

«B-17» tendrá también un interesante soporte para el modo multiusuario. Pudiendo conectarse hasta 16 jugadores en una partida simultáneamente donde cada uno podrá controlar cualquier puesto dentro del bombardero. Imaginemos la idea de establecer una partida con diez miembros, y alguno que otro más en juego con la escolta a los mandos de un Mustang o por qué no a los de un interceptor de la Lufftwafe

TIEMPO Y AMBIENTACIÓN

El realismo ambiental será otro de los puntos fuertes de «B-17. The Mighty Eighth». Probablemente requerirá para poder mantener un buen nivel de detalle un equipo con un procesador potente a partir de los 233 MHz, 64 MB de RAM y lo que es seguro es que será necesaria una tarjeta aceleradora. Pero estas especificaciones nos permitirán disfrutar de una representación de los gráficos del terreno, los efectos atmosféricos y de la flak y unos modelos de aviones fabulosos. Especial atención nos ha llamado los interiores, desde las pantallas previas a la base hasta el B-17 por dentro y el conjunto de cabinas virtuales de los demás cazas. Los sonidos no sólo se mantendrán a la altura, sino que destacarán por sí solos, en especial dentro del bombardero. Con el ronroneo continuo de los motores como ruido de fondo, nos sobresaltará el escuchar los impactos de artillería o el sonido metálico ametralladoras escupiendo proyectiles desde el puesto de artillero.

S.T.M.











GUNSHIP 2000 Cazadores de tanques.

• Compañía: **MICROPROSE** • En preparación: **PC** • Genero: **SIMULACIÓN**

Después de años de ausencia, Microprose vuelve a la carga con el último «Gunship». La evolución de una conocida serie que hace algunos años sentó precedente en el género de simulación, no podía ser de otra forma, teniendo en cuenta que eran procedentes de la compañía a la que por aquel entonces ninguna otra podía hacerle sombra en ese género.

Microprose realizó con «Gunship 2» el primer simulador auténtico de helicópteros, permitiéndonos pilotar varios modelos. Esta característica ha sida heredada en «Gunship 2000» que aportará los archiconocidos AH-64 D Longbow Apache y el Mi-28 Havok. Aparte, también daremos la bienvenida a un nuevo aparato el desarrollo Franco-Alemán que aún no ha entrado en servicio –Eurocopter Tigre–. Este helicóptero tiene el aliciente de que está siendo barajado por las Fuerzas Aeromóviles del Ejército de Tierra Español para sustituir a sus veteranos helicópteros el año que viene. Con esto también cabe señalar que tendremos la oportunidad de formar parte de varios ejércitos, lo que nos dice la tremenda cantidad de unidades que podremos ver, desde el potente tanque alemán Leopard 2, o Challenger británico, hasta los helicópteros rusos de apoyo más comunes. La lista es muy amplia.

Microprose, consciente de las diferentes demandas de los aficionados a los simuladores y a la aviación en general, está enfocando el programa en dos vertientes. Una abarcando un carácter muy realista y otra, sin llegar a ser arcade, sí simplifica mucho el manejo de sistemas y los factores más complejos para ofrecer una acción más sencilla de jugar. El programa tendrá, entre sus modos de juego, diferentes campañas, una opción de acción instantánea y un constructor de misiones muy completo, algo que en el marco de simuladores de helicópteros ha sido hasta ahora tímidamente implementado.

Hoy, el panorama ha cambiado y «Gunship 2000» tiene difícil sobrepasar el realismo de otros simuladores de helicópteros de combate como «Team Aligator», y habrá que estar atento a la pugna con «Comanche-Hokum».

UNA LABOR COMPARTIDA

Las figuras del piloto y artillero, están representadas de manera independiente. Es decir, que en cualquier momento podemos pasar a controlar uno u otro, teniendo en cuenta las diferencias de cómo divide la tarea cada aparato. Los sistemas son diferentes como ocurre en la realidad, pero el funcionamiento básico del helicóptero, el interfaz y la presentación del HUD, de los instrumentos de vuelo y adquisición de objetivos viene a ser bastante similar en los tres. Esto nos hace presagiar que el realismo está más enfocado a la situaciones de combate y al aspecto táctico que al propio funcionamiento del helicóptero. La primera impresión que hemos tenido en el control de vuelo es que es bastante sencillo y que dispone de teclas con las que automatizar algunas maniobras. Por ejemplo, existirá un comando de teclas que al ser pulsado mantendrá al helicóptero a la misma altura. Recordemos que cada aparato tiene sus propios sistemas de adquisición de objetivos y armamento. El Tiger, por ejemplo, posee dos versiones, una de apoyo y otra anticarro, y ambas están comprendidas.

Pero la verdadera aportación en el apartado de realismo de «Gunship 2000» al panorama parece orientada a lo que es el combate de helicópteros en sí, y esta sensación nos sorprende observando cómo vendrá configurado el campo de batalla. Es muy complejo, encontraremos infinidad de vehículos y objetivos enemigos muy, muy activos. No es ya que estén ahí, sino que realizan su función y se comportan ante las amenazas de forma muy convincente. Si tratamos contra carros de combate, veremos cómo aprovechan el terreno para zafarse de nuestros ataques, la vegetación, las estructuras, un valle..., todo vale para defenderse. De la misma manera, se combinan para sorprendernos y atacar agazapados. Este comportamiento nos ha sorprendido gratamente y además dice mucho a favor del realismo en el diseño de las misiones.

Conforme hemos ido tomando contacto con los helicópteros de combate en los programas de simulación, nos hemos ido haciendo a la idea de qué virtudes y qué tareas desempeñan para

1.- El cañón será una de las armas más valiosas y versátiles, pudiendo hacer frente a casi cualquier amenaza.

2.- La cabina poseerá una modesta representación 3D, pero nos mostrará las pantallas multifunción con claridad y podremos adoptar cualquier ángulo dentro de esta.

3.- Pilotando el Havoc observaremos las diferencias de concepto con la tecnología occidental, lo que no quiere decir que sea menos avanzado o capaz.

4.- Podemos toparnos con unidades inéditas como el tanque de batalla alemán Leopard 2, que por cierto también sirve en el Ejército español

5.- Las edificaciones, muy numerosas y detalladas pueden servirnos como trinchera para permanecer encubiertos ante ataques de misiles.

6.- Los sensores de infrarrojos serán más que útiles, necesarios para poder apuntar las armas con acierto, sobre todo cuando las condiciones ambientales dificultan la visibilidad.



Compatible con «M1 Tank Platoon 2»

Una de las tendencias que más se imponen en este género es la posibilidad de interacturar con otros programas similares, o versiones anteriores. Pero «Gunship 2000» nos brindará una opción algo distinta y realmente refrescante para este saturado sector dentro del género de la simulación. Obviamente, podremos jugar partidas multiusuario tanto en modo cooperativo como otros más comunes. Pero además la compatibilidad con otro juego de Microprose, como «M1 Tank Platoon 2», amplia enormemente el interés de las partidas compartidas por varios usuarios. Imaginemos el hecho de conectar con otra persona que con su programa controla un tanque M1 Abrams y que en un momento dado solicita el apoyo de nuestro Apache para acabar con una fuerza enemiga. ¿Interesante no? No sabemos si la compañía nos ofrecerá misiones especiales para esta opción o si deberemos diseñarlas en el editor de «Gunship 2000», pero en cualquier caso compartir un mismo entorno de batalla con dos simuladores de distintos vehículos nos parece todo un acierto.

















5



6

el ejército, poniendo de relieve su mayor cualidad, que es la flexibilidad y la versatilidad de sus actuaciones. Básicamente, los helicópteros son la peor pesadilla de las tropas de tierra porque pueden atacarles y buscarles en cualquier situación y nunca van en solitario. En este sentido el carácter de "cazacarros" que se perfila en las misiones de «Gunship 2000» viene a ponernos en la verdadera razón de ser de los helicópteros. Si además de esto encontramos un completo campo de batalla donde podemos coordinar otras fuerzas, solicitar apoyo de la aviación o comunicarnos con las tropas de tierra a las que quizá debamos sacar de un apuro, la sensación de inmersión gana unos cuantos enteros. Otra componente a tener en cuenta es la de la logística, que nos hará estar pendiente en las campañas de los recursos desplegados para solucionar un conflicto.

> Tres helicópteros, con sistemas de armas diferenciados, merece cuando menos que prestemos una especial atención al desarrollo de «Gunship 2000»

DESCUBRIR LOS ESCONDITES

Las cabinas tendrán una apariencia llamativa, y estarán exclusivamente en un modo virtual presentando tanto los instrumentos como las pantallas multifunción en forma detallada. Sin embargo, no tendrán una modelación 3D compleja, estarán realizadas a partir de gráficos planos bien sombreados para generar la sensación de relieves. Esto parece ir en contra de las tendencias actuales en presentar todo en un riguroso 3D, más aún en las cabinas virtuales. No obstante, el resultado parece ser muy bueno y además ahorraremos esfuerzo de proceso.

Hablando de gráficos, hemos de decir que el terreno va a ser magnífico. Cuando destacábamos la representación del carácter caza-carros de los helicópteros esto podremos apreciarlo gracias a la representación del terreno. Tal y como está, cualquier vehículo puede esconderse en un zona de árboles obligándonos a descender entre las copas para poder disparar. Las texturas del terreno parecerán sacadas de postales, aunque seguiremos sin poder contar, una vez más, con una vegetación realmente convincente, pues también en «Gunship» los árboles son conjuntos de sprites planos. En cualquier caso, el terreno tendrá una calidad muy buena. Los modelos van más allá. Podremos deleitarnos viendo en detalle, girando, haciendo zooms alrededor de los helicópteros, la cantidad de polígonos, el acertado uso de las texturas y la iluminación nos darán esa sensación de metal pintado de verde mate, que no es nada fácil de lograr.

«Gunship 2000» va a tener cualidades de sobra para competir seriamente con otros recientes e inminentes programas de helicópteros, pero su principal baza es la acción que parece ser ofrecerá y el desafío de manejar diversas máquinas contra enemigos endiabladamente escurridizos.

S.T.M.









GRAND PRIX 3 Esto sí es F1

Compañía: **MICROPROSE/HASBRO SPORTS** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Esta tercera entrega de la serie «GP» de Microprose se encuentra encabezada en su desarrollo por Geoff Grammond, el responsable de que los magníficos anteriores títulos que han sido considerados los mejores en su género. «Grand Prix 3» promete llevar el realismo a un grado jamás antes alcanzado.

Ofreciendo todos los circuitos, equipos, pilotos y automóviles del campeonato bajo licencia oficial de la FIA, en «GP3» se están desarrollando más complejos y realistas elementos de representación dinámica. Algo que denota la preocupación del equipo de programación por hacer de «GP3» la simulación más fiel a la competición de la F1.

En San Francisco pudimos probar una versión en desarrollo del programa y la impresión fue muy buena. Claro está que aún quedan numerosas cosas por añadir, incluso en los gráficos, tales como efectos de aceleración gráfica, pero ya de por sí y tal y como se puede apreciar en las pantallas el trabajo parece muy sólido. Lo cierto es que muchos de los aficionados llevaban esperando desde el exitoso «Grand Prix 2» la aparición de una tercera entrega que no se limitase a adecuar la tecnología gráfica al hardware actual, así que este apartado no es la aportación más importante.

En principio, apreciamos dos cualidades que hacen de «GP3» una de las alternativas más atractivas para este año. En primer lugar, los requerimientos del sistema serán escalables en un amplio margen de equipos y, en segundo, el juego tendrá una gran cantidad de opciones para adecuar el realismo a todos los gustos, ya sea para los que prefieren la simulación pura o la velocidad sin demasiadas complicaciones.

En los preparativos de la carrera, el jugador podrá utilizar datos de telemetría, en el que sabremos que velocidad es la máxima en cada tramo, revoluciones, grado de giro, trazado lógico, puntos de frenado, etc. Para eso las opciones de configuración del automóvil nos permitirán realizar ajustes en prácticamente cualquier factor. Así mismo, los efectos atmosféricos en tiempo real serán, no sólo visualmente convincentes, sino que condicionarán notablemente la conducción.

INFORMACIÓN PRIVILEGIADA

A raíz de una conversación con el productor Nick Court, hemos descubierto algunas de estas aportaciones. Originalmente el proyecto estaba a cargo del mismo jefe de programación de «GP» y «GP2», Geoff Granmond más tres personas de su equipo, pero poco después Hasbro decidió incorporar un conjunto adicional de diecinueve personas más. La compañía también firmó un acuerdo con Geoff y con la FOA (organismo dentro de la FIA) de cinco años para producir un juego y una continuación. ¿Por qué la firma de ese acuerdo cuando parece probable el lanzamiento de una continuación mucho antes? La razón no se debe a que la compañía quiera asegurarse el soporte técnico del juego por parte Geoff y su equipo para posteriores perfeccionamientos o resolución de problemas, añadidos parches etc., ya que esto al parecer no será necesario. El acuerdo responde a que el propio Granmond tiene en mente tomar un periodo de descanso. No sabemos hasta qué punto el productor estará conforme con esta decisión, pero éste ha insistido en calificar a Geoff de un tipo extraordinario tocado por el genio. El acuerdo permitirá el lanzamiento de un nuevo título cada año hasta el 2002 y no como cabría esperar en otro caso, la aparición de simples actualizaciones.

En «Grand Prix 3» todos los acontecimientos, factores y participantes estarán directamente calcados de la realidad; pasada, eso sí

GRAND PRIX 1998

El programa cubre la temporada de 1998, todos los circuitos, coches, y reglamento son del campeonato de ese año, aunque sólo 21 de los 22 conductores están representados de acuerdo con la licencia. El hecho de que el programa esté basado en los datos de una temporada de hace dos años y no de la pasada, o incluso de la de ésta, puede suponer cierta desventaja con otros juegos similares. La razón que Nick Court expone es que se busca una temporada totalmente concluida. Todo lo que en «GP3» habrá parte, según con esta filosofía, de elementos conocidos. Para ellos es preferible contar con acontecimientos conocidos, más aún tratándose de una temporada tan dramática que jugar una simulación con planteamientos hipotéticos.

Para esto conseguir toda la información necesaria por parte de la FOA no ha presentado sorprendentemente problema alguno, a

1



2



1- Por vez primera tendremos una rigurosa cabina virtual del piloto, tal como en los simuladores de vuelo.

2- Los trazados de «Grand Prix 3» están realizándose a partir de datos de telemetría de los circuitos verdaderos.

3- La FOA ha colaborado facilitando la labor de los diseñadores y la disposición de datos sobre escuderías y pilotos.

4- El único retazo de ficción en el aspecto visual será que no podrán verse en las carrocerías los logos de patrocinadores de tabaco y bebida.














pesar de lo protectores que son las federaciones deportivas con todo lo relacionado con su marca. Algunas compañías incluso han ofrecido una colaboración especial, aunque Nick nos decía que no ha sido posible que un programador se sentase en la cabina de un F1, para probar in situ las prestaciones de los coches.

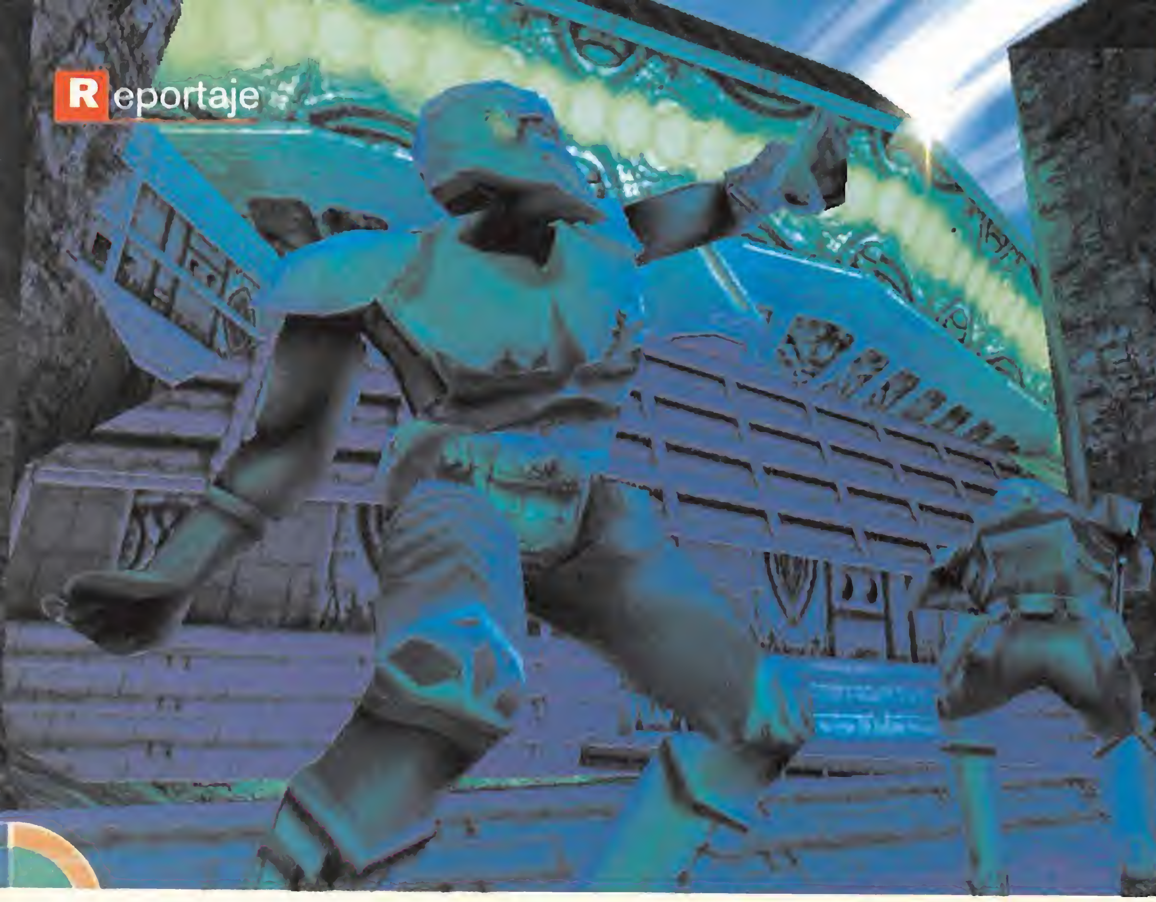
ARCADE O SIMULADOR

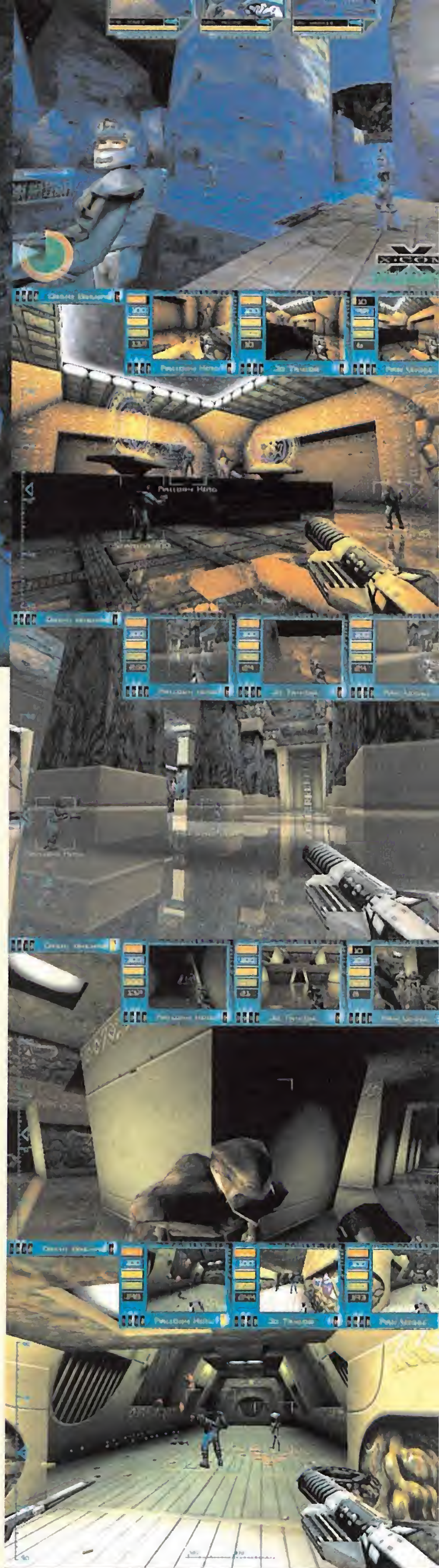
El actual «Grand Prix» abordará el género de la simulación al igual que el arcade. Existirán un buen número de factores de la mecánica y prestaciones del coche que podremos cambiar a nuestro gusto. Existen dos niveles de configuración; en el primero, todos los cambios realizados podrán apreciarse fácilmente nada más empezar la carrera; en el otro, los cambios podrán ser más sutiles, aunque influirán mucho en el rendimiento del vehículo. Para ganar una carrera habrá que ajustar los tiempos al límite, las fracciones de segundo pueden otorgar o negar la victoria. Acertar con los neumáticos, los alerones, o la carga de combustible, etc., pueden determinar esto.
El juego intentará satisfacer tanto a los aficionados a la F1 que desean vivir una experiencia lo más parecida posible a la del piloto, como a los que prefieren la sensación de velocidad y una conducción simple. Las amplias opciones de ayuda podrán automatizar o equilibrar la frenada, el giro, la aceleración para que resulte más fácil jugar, o bien podrán ir desactivándose.

LOS SENTIDOS PUESTOS EN JUEGO

Para producir sensaciones de realismo palpable se están trabajando en elementos como la IA el sistema dinámico y el comportamiento de los coches. Sufrir la pérdida de un alerón significará un cambio dramático en la respuesta de la máquina. Algo que ya hemos podido comprobar en parte con lo poco que hemos visto. Pero también se están falseando en el mejor sentido de la palabra algunos datos de cara a la jugabilidad. Los recursos de las escuderías estarán equilibrados, porque como sabemos, no todas tienen las mismas posibilidades de hacerse con el título de la competición. Participar con Ferrari, Minardi, Tyrell, o Arrows no aportará ninguna ventaja, sino que todo dependerá de la habilidad del piloto. Según Nick, no sería justo obviar esto. Además, veremos que la cabina de cada uno presentará una información similar y los mismos instrumentos. Como curiosidad, también se eliminarán de las carrocerías con logos de los patrocinadores que procedan de marcas de tabaco y bebidas alcohólicas, aunque de estas negociaciones se encargará la FOA.
Por otro lado, los circuitos sí serán tan reales como la recreación a partir de datos de telemetría permitan. Las vistas además de 10 entorno al coche situarán algunos puntos de cámara repartidos por los circuitos. Se está pensando en permitir que el jugador pueda girar la cabeza mientras conduce, pero por el momento se evalúan los pros y contras de esta opción. Algo que sí se ha descartado es la comunicación entre los conductores y los mecánicos asistentes, para no agobiarnos o despistarnos en los momentos más críticos. Es determinante para los programadores dejar nada al azar, todo incluso el tiempo de parada en boxes dependerá de nuestra habilidad como pilotos.

S.T.M./D.D.F.





La disposición del interfaz de control del escuadrón, con diferentes cámaras, asícon el estilo de juego, nos recuerda en cierta medida al reciente «SWAT 3».

X-COM: ALLIANCE Pactos de necesidad

COMPAÑÍA: **MICROPROSE/HASBRO** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

Aventura, acción en primera persona, complejos puzzles, estrategia y escenarios futuristas compondrán la expresión de juego en «X-COM: Alliance», ahí es nada. Un programa que veremos antes de que concluya el año, pero que por las primeras impresiones que hemos tenido, parece que está siendo desarrollado sin prisas. El equipo de desarrollo está empeñándose en no dejar cabos sueltos y en no dar nada por hecho para que en la versión final puedan implementarse todos los elementos que en un principio fueron proyectados y algunos más que han ido surgiendo. Las prisas nunca fueron buenas y esto es una de las premisas para la creación de este título.

«X-COM: Alliance» nos situará en un futuro muy diferente de nuestro días a pesar de que no será demasiado alejado en el tiempo, el año 2063. Una nave de investigación en la que serviremos como tripulante se verá trasladada incomprensiblemente a un recóndito sector de la galaxia. La tripulación, compuesta en su mayor parte por científicos y sólo con un pequeño grupo de soldados, tendrá como prioridad el regreso a la tierra, pero en su aventura no sólo encontrará las dificultades de encontrarse un desconocido planeta. También se verán amenazados por extrañas especies y otras viejas conocidas por haber mantenido anteriores conflictos con humanos. Esta puesta en escena hará que el programa nos sitúe en un guión donde estaremos obligados para sobrevivir a establecer una a alianza con una raza de habitantes amistosos que encontraremos en el planeta donde habremos ido a parar para enfrentarnos a un enemigo común, que se compone de mercenarios y antiguos enemigos tiempos atrás intentaron tomar el planeta Tierra.

La estructura de «X-COM: Alliance» estará formada por 13 misiones en 20 niveles en los cuales se denota por lo visto hasta ahora una importante evolución técnica, que proporcionará mejores gráficos y un entorno en general más interactivo que en la primera entrega del título, aunque el motor de «Unreal» volverá a ser la herramienta básica para el diseño de los niveles. Pero tienen pinta de estar mucho más detallados y todo apunta que veremos aumentada la sensación claustrofóbica.

La primera impresión de «X-COM: Alliance» es que están exprimiendo al máximo el motor de Unreal

Y TAMBIÉN ESTRATEGIA

Esta vez estaremos a cargo de una escuadra de cuatro personajes de diferentes cualidades aparte del nuestro, aspecto donde se resalta un elemento táctico o de estrategia que estará presente en toda la aventura. Pero controlar estos personajes, coordinarlos y mantenerlos a salvo son sólo parte de las funciones que llevaremos a cabo. Dividiendo el entorno en niveles, la exploración y la preocupación por mejorar las habilidades de la escuadra también tendrán que ser afrontadas por el jugador. Aunque cada personaje tendrá su comportamiento particular determinado por una IA destinada a dotarles de una capacidad de reacción verosímil de cara al combate, tanto que podrán en ocasiones prescindir de nuestras indicaciones. En esta cuestión deberemos estar atentos a cómo quedará el desarrollo del interfaz de comunicación para asignar comandos a los demás componentes de la escuadra, ya que es una de las razones por la que podemos explicarnos que los programadores estén preocupados por no dejar cabos sueltos en lo referente al diseño.

Según el diseñador, Christopher David, «X-COM: Alliance» también tendrá otras cualidades muy poco comunes en el apartado técnico. Las animaciones de todos los personajes estará realizada mediante sistema de capturas de movimientos muy cuidado de manera que puedan diferenciarse las facultades físicas y mentales de los personajes. Los movimientos dependerán pues del estado de ánimo, de si sienten cansancio, de la salud o podrán perder los nervios y disparar si caen presas del pánico. Se habla de 3 000 movimientos individuales. En cuanto a las voces de los personajes se espera que cada uno disponga de 200 expresiones. Aún queda mucho para que «X-COM: Alliance» se convierta en una realidad, pero si finalmente el programa integra todo lo que mencionamos, no pasará desapercibido.





BATTLESHIP II

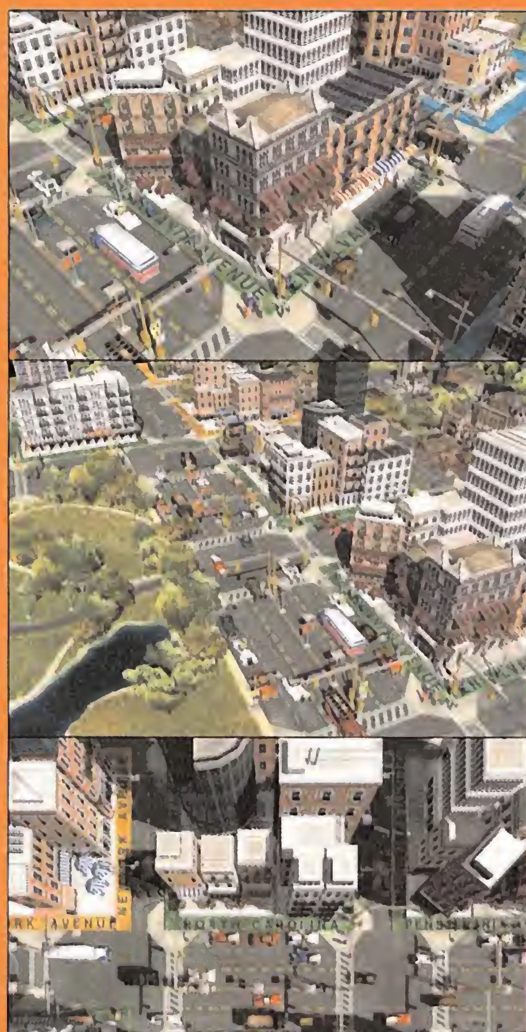
El programa «Battleship II» está previsto que sea lanzado el próximo septiembre, y será básicamente una versión para PC del clásico juego hundir la flota. El juego nos brindará dos modos de juego sustancialmente distintos. Uno el clásico similar al de el juego de mesa antes citado, y otro donde tomamos el control directo de la flota para enfrentarnos al enemigo. Éste último es tendrá un estilo muy arcade en el que tendremos que confeccionar una flota de diferentes tipos de barcos especializados en armamento específico. Portaaviones, fragatas, destructores, submarinos. Manejándolos con un modo de control muy sencillo podremos moverlos en un entorno tridimensional superando niveles contra enemigos cada vez más letales y numerosos.
Las maniobras y el control de tiro será también muy sencillo ya que el juego se basa principalmente en la acción, aunque algunas maniobras defensivas podrán ser puestas en práctica, así como capturar bases enemigas. «Battleship II» es una fórmula clásica será llevada al PC guardando su carácter sencillo, pero muy activo.

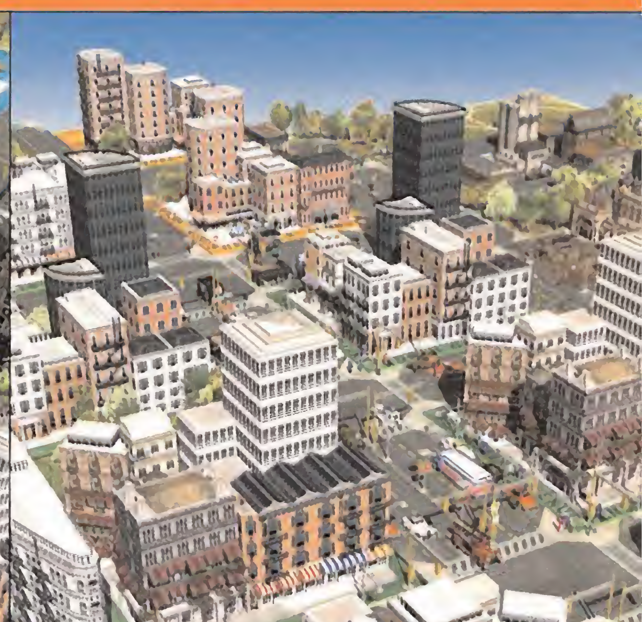
Además de abordar los géneros más populares, Hasbro está actualizando toda la línea de títulos de mesa, que han sido éxito en todo el mundo, para versiones en PC



RISK 2

Es inminente la salida a la luz de «Risk 2», que nos traerá de nuevo el clásico título de mesa con mejoras en la apariencia gráfica y una interfaz más adecuada. Habrá dos opciones de juego básicas. La primera nos presentará un mapa similar al del juego de mesa y otra con más territorios diferenciados, e incluso la posibilidad de ver el mapa proyectado sobre el globo terráqueo. Habrá un método de comunicación para las negociaciones más adecuado para el partidas multiusuario a través de Internet. La profundidad del mapa permitirá que podamos realizar más operaciones con nuestras fronteras y en las capitales de nuestras conquistas, trasladar tropas en los frentes de ataque o reforzar la defensas con rutas estratégicas diseñadas más acordes con la situación y la historia.





MONOPOLY TYCOON

Aunque no podremos contar con la versión para PC del más famoso juego de mesa del mundo hasta finales de año, nos ha llamado muy gratamente la atención el material que nos ha mostrado Microprose. Con un entorno tridimensional muy cuidado, el juego no tendrá demasiada disparidad en esencia con el «Monopoly» de mesa, pero la presentación de la ciudad, las animaciones y sobre todo el interfaz que se proyecta pueden hacer de él un auténtico éxito. Cierto es que es demasiado pronto para hacer ninguna valoración, pero desde luego cuenta ya con todo nuestro interés.

Manual de Mazmorras

Mientras consultaba los Archivos Secretos de El Club, donde se almacenan las soluciones de todas las aventuras de la Historia, me ha venido a la cabeza una curiosidad que puede dar lugar a un divertido reto.

Aunque son los jugadores de rol los que presumen de ser unos auténticos expertos en la exploración de mazmorras resulta que, en toda aventura gráfica que se precie, ¡siempre existe una! No me refiero, por supuesto, a los laberínticos subterráneos de los JDR, sino a las típicas cárceles, calabozos o celdas en donde suelen acabar casi todos los protagonistas de aventuras. Lo más curioso de todo es que, pese a que suelen ser atados con cadenas, colgados del techo, y desposeídos de sus objetos, siempre se las arreglan para escapar. Estos son algunos ejemplos:

MONKEY ISLAND II: Guybrush Threepwood y el cartógrafo Wally están atrapados en la mazmorra de LeChuck. Para evadirse, el aprendiz mezcla las bebidas azul y amarilla: así obtiene un mejunje verde con el que crear un espeso escupitajo, que hace rebotar sobre varios escudos hasta apagar la vela que controla el mecanismo del pozo de lava.

3 SKULLS OF THE TOLTECS: El bueno de Fillmore se encuentra encerrado en la cárcel con el apestoso Dixon. No se le ocurre otra cosa que tirarle una piedra al ayudante del sheriff; éste, que está jugando a los dardos, desvía su tiro y el proyectil termina por clavarse en el trasero de Dixon. Fenimore lo utiliza para aflojar la argolla que cuelga del techo.

FABLE: En esta ocasión, el joven QuickThorpe es más afortunado, ya que su mazmorra está muy bien dotada. Puede encontrar una cuchara para arrancar una piedra suelta que lleva a la celda contigua. Sorprendentemente, el prisionero allí encarcelado había sido antes un guardia, por lo que dispone de las llaves para escapar.

THE FEEBLE FILES: El incauto alien protagonista ha sido encerrado en una cárcel de alta seguridad donde se hipnotiza a los presos cada pocos minutos, para doblegar su voluntad. Puesto que la celda sólo puede abrirla el robot que limpia el sanitario, debe abrir la taza y colocar los clavos del póster en la cama. Al quedar hipnotizado, los clavos lo despertarán a lo bestia. Sólo tiene que hacerse el dormido hasta la llegada del robot, y correr mientras éste limpia el cuarto de baño.

Seguro que vosotros encontráis otras aventuras en las que haya que escapar de la cárcel. Mandad la solución a la dirección habitual para ampliar la lista. A ver cuánto tardamos en localizar, al menos, 25 formas divertidas de evadirse de una prisión. ¿Os animáis a intentarlo?


Pompeya



The Unofficial Sam & Max Page

De Alfa A Beta

Mes a mes, el Club de la Aventura se esfuerza por traeros las primeras noticias de aquellos títulos que apenas acaban de abandonar la mesa de diseño. Lo más interesante de ello es que nos permite seguir la evolución de las aventuras en desarrollo. Juegos que, hace unos meses, no eran más que una buena idea, comienzan a convertirse en pantallas y, muy pronto, en demos jugables. A ellos dedicaremos una buena parte de nuestra reunión mensual.

Bienvenidos, una vez más, a vuestro club favorito; el lugar de encuentro de aventureros de todo el mundo, pues hasta aquí nos llegan cartas y e-mails de países tan distantes como Argentina, Chile y Uruguay. Este mes hay muchos aficionados dispuestos a tomar la palabra, por lo que no vamos a hacerlos esperar demasiado. Pero antes, como siempre, abrimos la asamblea comentando las futuras novedades.

Hace algo más de un año, mientras la compañía italiana Trecision publicaba en España su flamante aventura gráfica, «Nightlong», desvelamos la creación de su nuevo título, bautizado con el nombre provisional de «WM». Igualmente, a principios de año, descubrimos los nuevos títulos de Cryo. Ahora, las primeras pantallas y nueva información nos anuncian su pronta publicación.

«WM» se encuentra en avanzado estado de desarrollo, pese a que el nombre aún no es definitivo. Trecision está ajustando el poderoso motor 3D que ofrecerá perspectivas en primera y tercera persona, todo tipo de efectos lumínicos y atmosféricos, y una historia sobrenatural ambientada en un recreación 3D de un castillo austriaco. A lo largo del juego es posible manejar a dos personajes: el doctor Darrell Boone, un científico especializado en fenómenos paranormales, y la abogada Victoria Conroy, que investiga las extrañas actividades del profesor. Trecision ha prometido una interacción total con el entorno, así como la necesidad de utilizar cientos de objetos para completar el misterio. Se espera que esté terminado durante la primera mitad del año.

Mucho más explosiva ha sido la presentación de «Pompeya», de Cryo, pues la compañía ha asegurado que estará en las tiendas durante este mismo mes. Se trata del inicio de una trilogía cuyo argumento será compartido por los tres títulos, aunque estarán ambientados en distintas épocas.

La historia comienza en 1904. Adrian Blake, un famoso geólogo y explorador escocés, regresa a su casa tras una larga expedición, y descubre que su mujer, Sophia, ha desaparecido. Revisando unos antiguos manuscritos, se da cuenta de que ha sido poseída por un oscuro hechizo de la diosa Isthar. Para romper la maldición, tiene que viajar en el tiempo a tres épocas diferentes, y rescatar a las distintas personificaciones de Sophia. La primera de estas aventuras, «Pompeya», tiene lugar en la mítica ciudad romana, cuatro días antes de la erupción del volcán Vesubio.

Adrian debe buscar a su mujer y convencerla para escapar del lugar, antes de que la lava convierta a la ciudad en una enorme escultura petrificada. El problema es que Sophia no lo reconoce y, para colmo, está comprometida con uno de los más influyentes romanos de Pompeya. El doctor Blake deberá explorar las magníficas construcciones romanas, bajo una perspectiva en primera persona y movimiento libre en 360 grados, así como utilizar innumerables objetos, y conseguir escapar antes de la erupción.

Cryo también está preparando otros tres títulos: «Jerusalén», «Odisea: La Búsqueda de Ulises» y «Cuentos de Caballería». Seguramente, dos de ellos serán los que completen esta trilogía de Adrian.

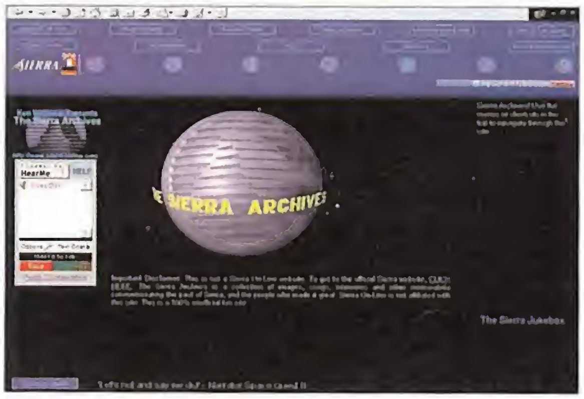
Para compensar la salida a la luz de estos títulos, aquí tenéis otras dos primicias, mantenidas en secreto por sus creadores, pero indefensas ante los métodos expeditivos de los espías del Club: Microids está realizando «Drácula 2» –esperemos que no sea tan corto cómo su predecesor– y, atención, ¡Sierra tiene planeado publicar una nueva aventura! Más información sobre las novedades, en próximas reuniones.


Pompeya



UN PASEO POR LA WEB

Cientos de noticias llenan la mesa del Gran Tarkilmar, pero el espacio es limitado, por eso vamos a centrarnos en las más importantes. Qué cierto es que el mundo está lleno de genios incomprendidos, y en la vida –mucho más en el mundo de los videojuegos–, casi siempre suele triunfar el que se deja arrastrar por las modas. Si el mes pasado anunciábamos la salida de Tim Schafer de LucasArts, ahora descubrimos con pena como GT Interactive ha cerrado las oficinas de Cavedog, la compañía creada por Ron Gilbert, autor de las dos primeras partes de «Monkey Island». Su futuro es incierto pero, ¿no os parecería fantástico que Ron y Tim, viejos amigos, uniesen fuerzas para fundar una nueva compañía, y se dedicasen a desarrollar por su cuenta lo que más les gusta, es decir, aventuras gráficas? Demasiado bonito para ser verdad... Aunque, la sonrisa sarcástica de nuestro espía Penumbra me indica que... ¿De verdad? ¡No puede ser! ¿Cómo? ¿Qué me calle? Esta bien. Tened un poco de paciencia...



The Sierra Archives



WM

La opinión de los expertos



Entre las cartas y e-mails recibidos este mes, destaca la petición de un buen puñado de aficionados, como Pablo Quirós, que quieren conocer el funcionamiento del sistema de votación. Es sencillo: Podéis votar a tres aventuras gráficas en cada lista, una vez al mes. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3 y la tercera 1. También es importante que sepáis que la lista "Las Mejores del Momento" no se refiere a las aventuras de ahora, sino a aquellas que estáis jugando en estos momentos, aunque tengan varios años de antigüedad. ¿Quién será la primera en desbancar al intocable «Grim Fandango»?

Ya que estamos metidos de lleno en rumores, aprovecharé para contestar de un plumazo a tres de cada cuatro cartas que han llegado este mes al Club: Sí, «Monkey Island IV» está en pleno desarrollo. No, aún no sé cuando se pondrá a la venta; y sí, será una aventura en 3D. Según una fuente bien informada, será una mejora del propio «Grim Fandango», aunque la palabra "mejora" no especifica si mantendrá los escenarios estáticos renderizados, o se dará el salto definitivo a las 3D. En mayo conoceremos la respuesta.



Antes de daros la palabra, dejadme que os invite a visitar tres páginas web de indudable interés. La primera se llama "The Sierra Archives". Ha sido creada por Ken Williams, el fundador de la compañía –antes de abandonarla– y reúne toda la información sobre todas las aventuras creadas por la mítica empresa. Péndulo Studios, por su parte, también estrena página propia. Aún está en construcción, pero muy pronto podréis encontrar toda la información relacionada con «Runaway». Finalmente, la divertida "The Unofficial Sam & Max page" contiene comics, dibujos inéditos, y las últimas entrevistas con el creador de estos disparatados detectives. Sus direcciones son:

http://www.sierra-online.com/
http://www.pendulostudios.com
http://samandmax.mixnmojo.com

ALGUNOS MATICES

El primer aventurero en tomar la palabra es Diego Llorente. Nuestro amigo se queja de que hablamos demasiado de «Monkey Island» y «Gabriel Knight», y dejamos a un lado otras aventuras. No creo que este comentario sea justo, pues en el apartado de noticias comentamos aventuras de compañías desconocidas, que incluso no se van a distribuir en España, para que podáis conocerlas y, si os interesan, adquirirlas en alguna tienda de importación, vía Internet. Además, en el apartado "Tesoros Olvidados" hemos recomendado algunas de las que comentas en tu e-mail, como «ToonStruck». Sin embargo, la sección intenta ser un reflejo de vuestros gustos, según vuestras cartas, y así, otros títulos que indicas como «Sanitarium» o «Bad Mojo», no han recibido NI UN SOLO PUNTO en las votaciones de las listas.

Diego también aprovecha el e-mail para apoyar a las aventuras gráficas y criticar a las distribuidoras, por no publicar o no traducir muchos títulos. Pone el dedo en la llaga con una pregunta demoledora: ¿Por qué cuesta lo mismo una aventura doblada que otra sin traducir? Por lógica, si el doblaje es tan costoso, las aventuras dobladas deberían costar más o, más razonablemente, las que no están traducidas, menos. ¿O no?

Al hilo de este comentario, el anónimo Max –¿por qué os cuesta tanto poner vuestro nombre?– quiere que haga una detallada lista de las mejores aventuras de la Historia. Seguramente, el próximo mes tendremos un especial "La Opinión de los Expertos" con las 25 ó 50 –aún hay que decidirlo– aventuras que más votos han recibido en la historia de El Club de la Aventura. Max también quiere saber si es cierto que existen aventuras que no se han publicado en España, pues ha oído algo sobre una relacionada con el Titanic. En efecto, no sólo es cierto sino que, además, hay un buen montón. La que tu mencionas puede ser «Starship Titanic», una divertida aventura espacial en primera persona, o «Titanic: Adventure out of Time», basada en la historia real del mítico trasatlántico. Tampoco hemos visto por aquí «Tex Murphy: Overseer», una de las mejores películas interactivas, «Gilbert Goodmate», «Galador, Curse of the Prince», «The Cristal Key», «Cydonia», «Nancy Drew», «The Forgotten», etc., etc.

Pone punto y final a la asamblea Laura López, de Madrid, atascada en el capítulo II de «Fausto», pues no puede abrir la carta. Inténtalo de nuevo, ya que tienes el objeto necesario: el abrecartas. Desliza el cuchillo por debajo del sello para conseguirlo. Laura también quiere ver más Retos y Huevos de Pascua –atenta a las próximas reuniones– y desea conocer la dirección del Forum de Aventuras. Apunta tu navegador hacia la dirección www.hobbypress.es/MICROMANIA y pulsa en el icono "Forums".

Una última cosa: ¿Os apetece conseguir los juegos «King Quest I-VI», «Leisure Larry I-V», «Space's Quest I-IV» y «Police's Quest I-III», totalmente gratis, de forma legal, en versión Amiga, y jugables por medio de un emulador? Entonces no dejéis de leer el artículo de emuladores que acompaña a la revista.

No faltéis a nuestra próxima reunión. ¡Hasta el mes que viene!

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Estamos acostumbrados a jugar a sus juegos, pero siempre permanecen en la sombra; por eso resulta una delicia escuchar lo que piensan algunos de los más importantes diseñadores de aventuras. Cualquier aportación por vuestra parte, siempre será bien recibida.

"Todos los personajes de «Maniac Mansion» eran gente que trabajaba en Lucasfilm por aquella época."
- Ron Gilbert, diseñador del programa.

"La vida es demasiado corta para jugar a malos juegos."
- Tim Schafer, creador de «Day of the Tentacle».

"Las versiones para PlayStation de «Broken Sword 1 y 2» han vendido el doble de copias que las de PC."
- Tony Warriner, cofundador de Revolution.

"No he vuelto a jugar a un gran juego desde «Grim Fandango»."
- Jame Jensen, creadora de «Gabriel Knight III».

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Discworld Noir
- Hollywood Monsters
- Simon the Sorcerer II

TOP 5

- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- Broken Sword
- The Curse of Monkey Island
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

MILLENNIUM RACER

CONCURSO







ATRÉVETE A DESLIZARTE CON TU MOTOJET POR LAS PISTAS DE LA INFORMACIÓN MÁS VELOCES

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " Millennium Racer"

2/ De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerá UNA que ganará una Moto Aprilia SR 50. Seguidamente otras VEINTE cartas serán seleccionadas y sus remitentes ganarán un Juego Millennium Racer para PC . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Marzo de 2000 hasta el 27 de Abril de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Abril de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Junio de la revista Micromanía.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: FRIENDWARE y HOBBY PRESS.

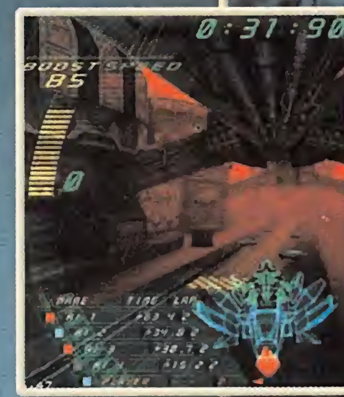
cryo INTERACTIVE

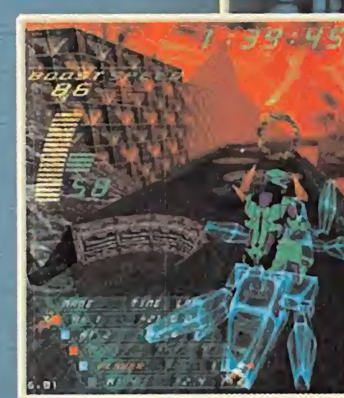
Friendware

aprilia

SORTEAMOS UNA APRILIA SR 50 Y 20 JUEGOS MILLENNIUM RACER











PREGUNTAS

1/ ¿Qué tipo de vehículos manejas en MR?
A) Motos Virtuales
B) Bicicletas
C) Patinetes

2/ ¿Cuántos jugadores pueden jugar en red?
A) 4
B) 8
C) 15

3/ ¿Qué tipo de música incluye la banda sonora?
A) Rock
B) Trance house
C) Flamenco

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS ____________________

DIRECCIÓN ____________________

LOCALIDAD ____________________ **PROVINCIA** ____________________

CP __________ **TELÉFONO** __________ **RESPUESTAS: 1** ______ **2** ______ **3** ______

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.



112 **SUPERBIKE 2000** Volveremos a pilotar las motocicletas de mayor cilindrada en un campeonato oficial. Parecía difícil, pero el programa se ha superado a sí mismo en todos los aspectos técnicos, incluido el realismo y los gráficos.



116 **ULTIMA ASCENSION** El enigmático Richard Garriot nos propone la nueva entrega de una de las series más emblemáticas del género con una tecnología y guión actualizados, esta vez incrementando la componente de aventura.



120 **CRAZY TAXI** En este oficio el coche es nuestra herramienta de trabajo y la ciudad poco menos que un campo de batalla donde nada importa, salvo complacer al cliente en pro de conseguir una buena propina.



124 **TZAR** FX Interactive nos sorprende con un juego de estrategia que bien puede competir con auténticos consagrados como «Age of Empires II». Desarrollar una comunidad, combatir y gestiar recursos es la fórmula adoptada.



128 **INTERSTATE 82** Han pasado unos cuantos años desde el primer «Interstate», pero en esta década los coches han aumentado su potencia considerablemente, claro que las armas seguirán igualmente instaladas en el capó.



130 **NOX** No va a poder pasar desapercibido en ausencia de «Diablo II» y nos figuramos que tan poco lo haria en presencia de éste. «Nox» es una de las sorpresas más gratas de este mes que bien puede satisfacer todas nuestras demandas.

102 **MILLENNIUM RACER** nos translada al tercer milenio para pilotar motos a través de la desarrollada red cibernética. Gráficos psicodélicos y un carácter arcade muy pronunciado, son los ingredientes principales de este peculiar a la vez que atractivo juego de carreras ambientado en un universo de redes. **VIRTUAL SKIPPER** hace posible que participemos en regatas deportivas al timón de modernos veleros. **BUSSINESS TYCOON** nos otorgará un amplio capital para poder hacer del negocio un monopolio. **MICROMANIACS** lleva hasta la panttalla un curioso campeonato de carreras maratonianas.

103 **MUPPET RACER MANIA** Con un reparto de excepción, este juego de carreras hará rivales a los famosos teleñecos. **GHOUL PANIC** ¿Quién dijo que los fantasmas no podían despacharse a tiros? **WALL STREET TYCOON** La mejor inversión es nuestro objetivo.

108 **INVICTUS** Con una ambientación inspirada en leyendas mitológicas, este programa aborda los géneros de la estrategia y el rol procurando lograr una jugabilidad asegurada. Desafíos contra personajes y criaturas de fantasía aguardan nuestra llegada.

110 **PANDORA'S BOX** Los secretos del misterioso contenido de la Caja de Pandora quedarán resueltos si vencemos los intrincados puzzles que este título nos propone. Un concepto sencillo que sin embargo puede llegar a ser realmente adictivo.

122 **MAJESTY** Microprose hace de nuevo una incursióon en el género de la estrategia para que veamos lo durro que puede llegar a ser un Rey respetado y triunfante. Lográndolo podrá mantenerse longevo en el trono por muchos años.

Virtual Skipper

Regatas de competición

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet, módem, Serie)





«Virtual Skipper» nos propone la participación en regatas comandando la tripulación de navíos de vela deportivos de diferente categoría. A pesar de que la perspectiva ha sido tomada en tercera persona, la simulación nos permite controlar las acciones de la tripulación para que actúe de manera coordinada a nuestras órdenes.

El viento, los tipos de vela y su manejo, el timón o el estado de la mar están representados con rigor y se muestran en un interfaz tridimensional de gráficos con un buen nivel de calidad. A veces puede resultar demasiado pasivo dado los tiempos en los que la embarcación adopta el mismo rumbo, pero es necesario estar siempre atento a los cambios de dirección del viento, las maniobras de nuestros contrincantes y aprender cómo se comporta el nave para arañar segundos al tiempo. La originalidad es el rasgo más meritorio de este juego.

A.L.M.

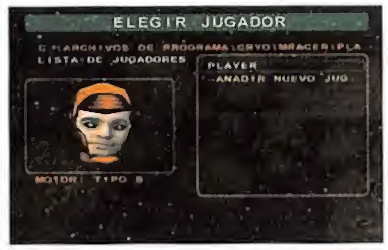
72

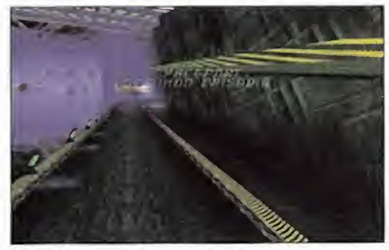
Millennium Racer

Carreras cibernéticas

- Compañía: **CREAT STUDIO/CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 130 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, módem)







Cryo nos sorprende con este particular juego de carreras de motos donde éstas no son tal sino una versión virtual de futuristas motojets. La ambientación del programa nos sitúa en un entorno cybernético tridimensional muy desarrollado, en el tercer milenio, donde la velocidad es un recurso primordial por el que los mercenarios compiten.

Con un estilo muy parecido al de «Wipeout», las carreras en «Millennium Racer» se desarrollan a gran velocidad, con múltiples zonas alternativas, pistas de alta velocidad, ítems y trampas. La suavidad y velocidad que ofrece el juego hace que, aunque el programa no ofrezca demasiadas posibilidades de juego, sí logre enganchar, sobre todo por la suavidad

Business Tycoon

En pugna por el monopolio

- Compañía: **STARDOCK/UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 100 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 152 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, módem, Serie, Internet)





Como propietarios de una compañía que comienza su aventura empresarial con un capital considerable, nuestra preocupación en será la de extender nuestro mercado y obtener éxito con nuestros productos superando a los competidores. Con la posibilidad de introducirnos en varios mercados de productos y de abordar otras regiones del mapa, deberemos estar atentos a la producción, la demanda y cuidar el producto para que los premios recibidos nos reporten prestigio y ganancias.

Huyendo de la bancarrota podemos hacer otras cosas menos lícitas, como ciertos favores al gobierno local o boicotear el producto de un competidor.

La presentación es espartana y no demasiado atractiva, además se han obviado algunos aspectos importantes en la gestión, aunque la IA es lo bastante elevada como para reunir suficiente interés.

A.L.M.

65

Micromaniacs

Alienígenas en miniatura

- Compañía: **CODEMASTERS**
- Disponible: **PLASTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Hasta 8 jugadores con Multi Tap





«Micromaniacs» e un juego más de carreras que, al igual que otros títulos en esta línea, tiene extraños personajes en miniatura y escenarios al mismo tiempo cotidianos y surrealistas, sólo que esta vez en lugar de ir subidos en un insólito bólido de carreras pueden hacerlo a pie.

«Micromaniacs» permite hasta 8 jugadores en un completo abanico de modos de juego y diferencia las capacidades y las armas de cada personaje, además al ir completando niveles podremos ir conociendo alguno más adicionalmente. En los recorridos podrán recogerse objetos que pueden ser usados como armas o trampas contra los demás rivales y de hecho suponen uno de los mejores elementos entregados en el juego. Los personajes están bien animados y los gráficos del juego tienen, en general, un aspecto más que aceptable y con múltiples efectos.

S.T.M.

70



de control y porque la situación de la carrera puede cambiar en cualquier momento. Quizá se eche algo en falta un comportamiento más realista de los demás pilotos puesto que sus habilidades están poco equilibradas entre sí y esto hace que se distancien mucho desde los primeros momentos de la carrera. También están comprendidos diferentes tipos de motores de diversas prestaciones y el juego nos ofrece la opción de modificar la textura facial de los personajes por cualquier otra imagen.

La apariencia gráfica del programa ofrece unos escenarios muy coloristas y extravagantes, llenos de efectos visuales que resultan agradables, aunque no denoten demasiada dificultad técnica, y componen unos complejos trazados que han sido diseñados con acierto. Aparte, los personajes están bien animados y el interfaz presenta datos en pantalla de manera clara e intuitiva.

Un divertido programa este «Millenium Racer».

S.T.M. **82**

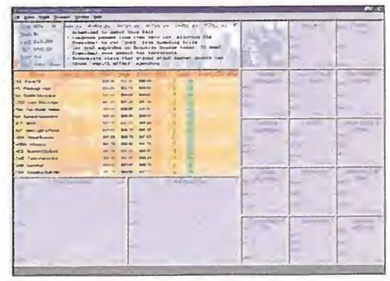
Wall Street Tycoon

Dinero en movimiento

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 100 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 55 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet, módem)





Este juego es, para empezar, poco común; nuestro objetivo como inversor es aumentar nuestros ingresos haciendo maniobras de compraventa de acciones en bolsa. Aunque la idea como original podría estar bien, nos tememos que ha sido resuelta desacertadamente. El interfaz nos presenta un recuadro de compañías con los datos de valores actualizándose a cada instante y unas gráficas muestran el progreso que siguen dentro del mercado, y tal y como se nos presenta el atractivo gráfico queda muy limitado e incluso desaparece. Teniendo en cuenta que sólo debemos seguir los pasos de la oferta y la demanda comprando más barato de lo que vendemos, no dudamos en que la representación de los valores y el movimiento sean similares a la realidad, pero no teniendo el aliciente de ganar dinero real, el interés del juego decae sustancialmente. Esperemos que en una segunda entrega dispongamos de un mayor grado de interacción.

M.A.X. **58**

Muppet Race Mania

Teleñecos por la moqueta

- Compañía: **JIM HENSON INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





Con los Teleñecos como protagonistas, este programa es el clásico título de carreras arcade con personajes caricaturizados. Cada personaje se comporta de igual modo y sus coches, aunque de tienen un aspecto a cual más desternillante y diverso, funcionan igual. Podemos competir en carreras simples, campeonatos o contra un oponente humano en un gran número de circuitos bien ambientados y diseñados. En juego no se plantean más preocupaciones que la de llegar antes, pero abundan las trampas y también se pueden utilizar diversos ítems, como objetos arrojadizos para dificultar el paso a los demás. Entre cada nivel podremos ver pequeños gags interpretados por los Teleñecos que nos pondrán al día sobre la próxima carrera. Dado el público al que va dirigido resulta divertido y sencillo sin más.

A.L.M. **72**

Ghoul Panic

Liquida fantasmas a tiros

- Compañía: **ING RAIZING/NAMCO**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Se recomienda pistola compatible G-CON45 • Uno o dos jugadores





Diseñado para funcionar con la pistola de Namco G-Con45, este shoot'em up nos introduce en una casa encantada en la que habitan burlones fantasmas y seres del inframundo. Entre varios modos de juego –práctica, dos jugadores o supervivencia–, destaca el modo aventura que resulta bastante similar a «The House of the Death», pero con un carácter más humorístico y desenfadado. Los fantasmas aparecerán de diferentes maneras y dispondremos de un determinado tiempo o munición para hacer blanco. Aún sin usar pistola alguna, el programa resulta suficientemente jugable y las pruebas son muy variadas a pesar de que todas tienen como objetivo dificultarnos el blanco.

Pese a que existen otros juegos de línea similar, «Panic Ghoul» aprovecha los distintos métodos que pueden comprenderse en un juego de disparo para consola, pero carece de detalles técnicos en aspecto visual de gran calidad.

M.A.X. **63**



- Compañía: **COMPUTER ARTWORKS/VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**

CPU: 233 MHz · **RAM:** 64 MB · **HD:** 450 MB · **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D) · **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, LAN, módem)

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Evolva

La evolución hacia el futuro

No es fácil que una compañía recién nacida, con su primer proyecto en el mundo del videojuego, despierte gran atención. Sin embargo, el caso de Computer Artworks es atípico. No se trata tan sólo de alcanzar unos límites de calidad más allá de lo razonable, en un caso de estas características, sino de hacerlo, además, a lo grande. Con una idea original que roza la brillantez, por lo aparentemente sencillo del concepto, una calidad artística que raya en la maestría y una jugabilidad, adicción y, sobre todo, estabilidad del software, fuera de lo común. Así, «Evolva» es el espejo en que los grandes tendrán que mirarse, a partir de ahora.



Fue en la edición del E3, el año pasado, cuando un grupo de programación desconocido, presentando un juego aún más ignorado en el stand de Virgin/Interplay, atrajo la atención de Micromanía. «Evolva» era el típico título del que nadie tiene noticia alguna hasta que, como por arte de magia, aparece ante la prensa especializada e, inmediatamente, atrae. ¿Por qué? Muchas cosas se podrían decir pero, sobre todo, por su frescura. Dejando a un lado sofisticaciones innecesarias, demagogía sobre tecnologías –o nombres rimbombantes que, en muchos casos, por desgracia, parecen significar lo mismo– de vanguardia o intentos extraños de recrear simulaciones que sobre un monitor quedan muy bonitas, pero a los diez minutos dejan hastiado, «Evolva» basa su fuerza y su potencial en un concepto muy simple. Combinar una acción demoledora con muy ligeros toques estratégicos, partiendo de una idea básica. Controlamos un grupo de cuatro personajes capaces de alterar su estructura corporal y evolucionar de forma evidente gracias a la ingeniería genética. Y su único propósito y razón de ser es actuar como comandos militares. A partir de ahí, «Evolva» se torna en obra maestra, llevando una calidad inusitada al género e innovando en diseño de acción a cada golpe de bit procesado.

ACCIÓN INTELIGENTE

Cuatro criaturas, los genocazadores, son nuestras armas –literalmente, cada personaje es un arma viviente– en una serie de territorios hostiles. Estos escenarios, diseñados como partes de tres continentes pertenecientes a un planeta extraño, han sido dominados por una fuerza parasitaria, cuyo único propósito, como el de un virus, es extender su nefasta influencia, propagándose por doquier y eliminando cualquier resto de vida nativa, para reunir la fuerza suficiente y dar el salto a un nuevo planeta.

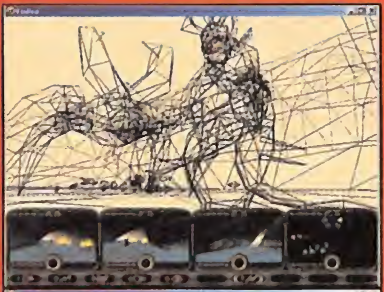
El tiempo futuro en que se ambienta la acción de «Evolva» nos pone en una situación en que la tecnología genética ha evolucionado lo suficiente como para crear soldados biológicos, los genocazadores, capaces de adecuarse a cualquier entorno por duro que sea, asumiendo parte de las habilidades de sus propios enemigos y, por tanto, combatiéndoles con sus propias armas, al ser capaces de absorber el material genético de aquellos.

Así, la acción irrumpe con la estructura de doce misiones, en las que nuestro "grupo salvaje" debe explorar, exterminar, resolver sencillos puzzles, atacar y defenderse y aprender a sobrevivir, una obligación, esta última, que está puesta en práctica con un excelente equilibrio entre dificultad y jugabilidad, metiendo poco a poco al jugador en un universo fascinante, y atrapándolo de manera irremisible.

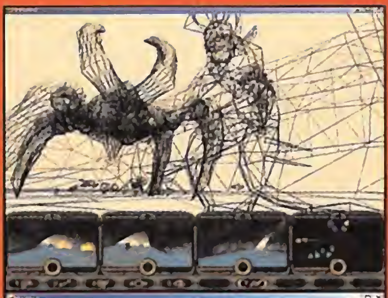
La clave está en el detalle

La facilidad de «Evolva» para adecuarse automáticamente a las capacidades del equipo de que se disponga son fantásticas pero, aún así, es posible que el usuario decida cuál es el nivel de detalle deseado, que se acomode a sus gustos y preferencias, en tiempo real. Cierto es que, cuanto mejor sea el PC de que se dispone, mayor será la calidad de los resultados (por ejemplo, una GeForce ofrece una calidad realmente excepcional). Sin embargo, incluso en los niveles mínimos de detalle, estos resultados no desmerecen en absoluto.

Mínimo









Máximo

La prueba se puede encontrar en las imágenes adjuntas, que muestran no sólo los resultados visibles, sino también el trabajo de proceso gráfico que el juego realiza de manera interna. La comparación entre el número de polígonos, calidad de las texturas y profundidad de generación gráfica es fácilmente visible. Pero, aún con las diferencias evidentes, los resultados en ambos casos, con detalles al máximo y al mínimo de calidad, son excelentes. Tanto, como el trabajo realizado por Computer Artworks.

La acción diseñada en «Evolva», que tienen mucho que ver con el propio diseño artístico y de los niveles del juego, es una de las más inteligentes vistas en mucho tiempo en cualquier juego, de cualquier género imaginable. No se trata tan sólo de atacar y defenderse, sino de cómo hacerlo. Obliga al jugador a buscar recursos y aprovechar las estructuras que le rodean, para hacer frente del mejor modo posible a unos enemigos con un nivel de IA realmente notable, que son capaces de adoptar tan diferentes tácticas de ataque como les sea posible, dependiendo asimismo de las condiciones naturales del escenario.

Además, la estructura que Computer Artworks ha dado a la jugabilidad, permitiendo que el usuario sea capaz de manejar a cada unidad del grupo de genocazadores de manera individual, o de asumir el control global del grupo liderado por uno de los cuatro personajes, da lugar a la posibilidad de preparar emboscadas de un modo intuitivo, ya que el resto muchas veces depende de la propia IA y de los reflejos del jugador para dar órdenes precisas en situaciones concretas.

Los doce niveles que componen el total del juego, además, van evolucionando de un modo lógico, en su dificultad, diseño y planteamiento de objetivos, evitando acciones reiterativas y aburridas. Es tan sencillamente brillante en sus conceptos básicos, que apenas si nos damos cuenta de que estamos siendo atrapados por la acción del juego, hasta que no hemos superado varios de estos niveles sin habernos podido despegar literalmente del monitor.

Gran parte de culpa la tiene el gradual perfeccionamiento de las habilidades del jugador que, con cuentagotas, pero de manera inexorable, va descubriendo nuevas formas de afrontar situaciones, ganando experiencia y habilidades robadas al enemigo, en forma de genes.

ADAPTARSE AL ENTORNO

El diseño del mutador, el menú que nos permite modificar de manera instantánea y a nuestro gusto, dentro de unas posibilidades en relación a nuestro actual estado y a los genes recogidos, las habilidades de los genocazadores, es uno de los puntos clave en «Evolva». Con tan sólo un par de toques de ratón, de una forma completamente intuitiva e inmediata, podremos prepararnos del mejor modo posible para afrontar determinadas situaciones. Una serie de atajos de teclado, para la selección de armas o para dar órdenes a nuestras criaturas, hacen el resto. Básicamente, se trata de abordar de manera estratégica una acción frenética, con unos controles simplísimos y un diseño muy similar al de cualquier "shooter" 3D en sus conceptos básicos. Una combinación que ofrece resultados explosivos.







El excelente equilibrio entre dificultad y jugabilidad, introduce poco a poco al jugador en su papel hasta adentrarse en un universo fascinante que le atrapa de manera irremisible





«Evolva» basa su fuerza y su potencial en un concepto muy simple: combinar una acción demoledora con ligeros toques estratégicos



La acción obliga al jugador a buscar recursos y aprovechar las estructuras que le rodean para hacer frente a unos enemigos con un nivel de IA realmente notable.





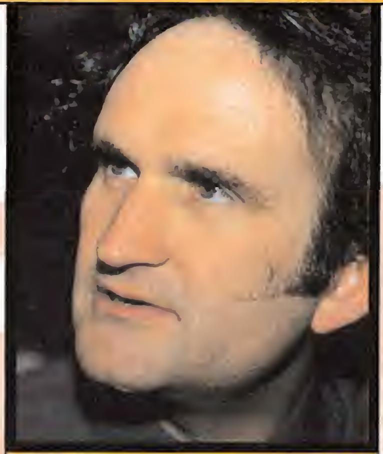
Entrevistamos a WILLIAM LATHAM, DIRECTOR CREATIVO DE Computer Artworks

Cofundador de Computer Artworks y uno de los principales responsables del proyecto, Latham visitó España para presentar de manera oficial el lanzamiento del juego. Su amplia experiencia artística aplicada al campo de la informática y la infografía, tras un lapso de siete años trabajando en IBM, y desarrollando nuevos sistemas de representación geométrica, han sido una baza fundamental en la creación de «Evolva». Micromanía pudo charlar brevemente con Latham acerca de esta joven compañía y su brillante primer título, ya disponible.

"Los juegos de ordenador son el Arte del futuro...."

MICROMANÍA: ¿Qué teníais en mente cuando fundasteis Computer Artworks?
WILLIAM LATHAM: *Eramos en total veinticinco personas. Yo, como artista que soy, junto a Mark Atkinson, que es uno de los programadores, teníamos la idea de conjuntar, del mejor modo posible, la mayor calidad artística imaginable, y la tecnología más avanzada, para la creación de videojuegos. Después se nos unió Vince Farquanson, que venía de trabajar en Bullfrog, y aportó el elemento que nos faltaba: diseño y concepto. La combinación de estos tres elementos es la razón de ser de Computer Artworks. Nuestra visión es utilizar la mejor tecnología disponible, y si no existe, crearla. Así, aspectos como la IA son fundamentales. La calidad debe ser la máxima posible. Ese es el lema de la compañía. Nuestra intención es que todos nuestros productos sean reconocibles como diseños claros de una idea, de nuestra compañía. Existen muchas compañías que se han dedicado a explotar temas durante años, dando vueltas siempre a lo mismo y, por tanto, saturando al consumidor que no encuentra productos atractivos ni originales. ¿Qué está ocurriendo ahora? Existen dos vertientes, la de compañías que se hacen cada vez más grandes y acaparan producto, sin importarles la calidad, y la de desarrolladores de gran talento que trabajan en equipos relativamente reducidos, considerando la calidad como la clave de su trabajo. Un ejemplo de los últimos podría ser Lionhead.*
En nuestra compañía todo se produce de manera interna, y no dependemos de la posibilidad de conseguir la licencia de un engine, por ejemplo. Si queremos que algo aparezca en el juego, hay que programarlo, desde cero, y con unos objetivos muy concretos. Computer Artworks crea sus diseños, sus guiones, su música, su tecnología...
Y, además de la calidad, está la originalidad. Algo que siempre nos ha atraído mucho es la genética, los organismos vivos. El mejor ejemplo lo encontramos en «Organic Art», nuestro anterior trabajo, cuyos parámetros se basaban en leyes genéticas para la modificación de gráficos de ordenador en tiempo real. Es algo que, también, se deriva de nuestra inquietud por la actualidad social. Todo lo referente a la genética es algo que está ahí, y trabajar con gente que tiene inquietudes culturales y sociales muy variadas, recibiendo influencias de todo tipo, es algo muy provechoso.
Al mismo tiempo, otro aspecto que nos preocupó era tener una estructura corporativa bien definida. Es algo que aprendí cuando trabajaba en IBM. En una compañía de desarrollo, y sobre todo de videojuegos, la ingeniería del software es un aspecto clave. La razón por la que muchos juegos acumulan retrasos es porque el software está en constante modificación durante todo el proceso de desarrollo, y todo el proyecto acaba así en un desastre. Debe existir un proceso de diseño en el desarrollo preciso y concreto para cada apartado de la producción. Tan importante es, por ejemplo, el aspecto del software como el de la creatividad y el diseño. Y cada uno necesita su tiempo.

MM.: Todo este cúmulo de aspectos técnicos, detalles de diseño, planificación y producción, ¿se deben al hecho de trabajar para una plataforma concreta? En otras palabras, ¿es el PC, acaso, "responsable" en parte de un trabajo tan meticuloso?
W.L.: *No. No en absoluto. Es más, Computer Artworks está trabajando en estos momentos para PlayStation 2. Y pretendemos apoyar otros formatos, si comprobamos que les podemos sacar partido y rendimiento. Nuestro engine es, actualmente, exportable a muy distintos soportes.*



William Latham es un artista polivalente que ha aplicado sus numerosos conocimientos técnicos y su gran experiencia artística en «Evolva», dando vida a una auténtica obra de arte que alcanza todo su esplendor con la complicidad del jugador.

MM.: Pero si, en algún caso, no encontráis que un soporte posee una calidad técnica mínima, ¿no trabajaríais para esa máquina?
W.L.: *No depende tanto de la tecnología, en cuestión de hardware. Por ejemplo, ahora mismo tenemos una versión de «Evolva» para consola que es jugable a través de un pad. Probablemente el caso de «Evolva» se ajusta mejor por el diseño de controles básico a un PC, pero esta versión es jugable al 100%, y tan sólo ha tenido que sufrir un ligero retoque en ciertos pequeños detalles de la acción. Como compañía, tenemos en mente diversas plataformas, no sólo el PC. Sé que muchos desarrolladores tienden a centrarse en un soporte u otro, para no complicarse la vida, pero es algo que nosotros afrontamos de un modo distinto. Hace muchos, muchos meses, «Evolva» comenzó a evolucionar en su desarrollo en dos frentes separados. Por un lado tenemos el engine del juego, y por otro el código del juego. Puede parecer lo mismo, pero no lo es. Creo que es lo mejor que hemos hecho como compañía desde que fundamos Computer Artworks. Al tener un engine que es exportable a distintos soportes, no hemos tenido que preocuparnos de ese tema desde hace mucho tiempo. No tenemos que distinguir entre un engine para PlayStation 2 y otro para PC. Es el mismo, simplemente.*

MM.: ¿En la versión de Play 2 de «Evolva», se usarán las posibilidades de acceso a Internet y juego online de la máquina?
W.L.: *Sí, por supuesto.*

MM.: ¿Crees que este aspecto de las consolas de nueva generación es importante de cara al jugador, o se trata de un añadido más decorativo que práctico?
W.L.: *Creo que siempre hay que diseñar un producto teniendo en cuenta el soporte al que va dirigido. Sin embargo, si sueles trabajar, como compañía, con desarrollos orientados a distintas plataformas, hay que equilibrar ciertos aspectos de diseño. Tal vez un título como «Evolva» posea demasiado contenido para un formato de consola, adaptándose mejor al PC pero, con ligeras modificaciones, simplificando detalles, es fácil pasar de un formato a otro, sin afectar a la jugabilidad. El esfuerzo real viene con anterioridad, en la fase de diseño del desarrollo y de la acción. En todo caso, repito que es posible que en el caso de «Evolva» exista un contenido en el juego original que no aparecerá en las versiones para las consolas de nueva generación.*

MM.: Uno de los elementos de diseño más atractivos de «Evolva» es el mutador. Sin embargo, en este apartado, ¿se llegan a producir cambios de manera aleatoria en la práctica, durante el juego, o todas las modificaciones están calculadas?
W.L.: *Se puede decir que existe un cierto grado de aleatoriedad en las modificaciones. Pequeños niveles de cambios que llegan a producir una variedad realmente elevada en los posibles resultados. Sin embargo, casi todo el diseño del mutador está enfocado al momento del juego, a contemplar, valorar y acceder a ciertos valores de los parámetros ofensivos y defensivos que pueden derivar en un resultado práctico y lógico para cada instante de la acción.*
En cualquier caso, sobre todo el mutador está contemplado como una herramienta de configuración constante para el jugador, y que se acomode a sus gustos y necesidades. En el mutador, además, tenía gran importancia que fuera un sistema intuitivo y cómodo, y uno de nuestros mayores temores era que el público no lo contemplara de este modo, pero todas las pruebas que he-

Algo que siempre nos ha atraído mucho a todos los miembros de la compañía es la genética, los organismos vivos



mos realizado con versiones beta de «Evolva» nos han demostrado que el diseño se ajusta a nuestros objetivos originales.

MM.: En el diseño de los niveles y la acción, ¿tratábais de dar libertad al jugador con entornos abiertos, o de "guiar" en una cierta linealidad hacia un objetivo?

W.L.: *Bueno, ese fue uno de los mayores problemas durante la fase de diseño. Es difícil conseguir el equilibrio adecuado pero todo se resume diciendo que el juego debía resultar divertido, entretenido y adictivo. Que invitara a jugar. En este apartado influye también la IA. El diseño de un nivel, con el concepto de juego de «Evolva», tiene mucho que ver con las posibilidades de acción de los personajes, sobre todo cuando se trata de enemigos o cuando los integrantes de nuestro grupo actúan movidos por su IA, hasta un cierto nivel de ataque y defensa, teniendo en cuenta el entorno. Como curiosidad, puedo mencionar que en Computer Artworks tenemos una versión de «Evolva», sólo para desarrollo, en que la IA está ajustada a su nivel máximo y funcionando a la perfección. En la práctica esto se traduce en que esta versión se juega sola. Sueltas a tu grupo de cazadores en un lugar y ellos luchan, se defienden y encuentran el camino hacia su objetivo. Mientras, tú te sientas y miras. Y son tan increíblemente inteligentes que apenas si resultan heridos durante toda la acción. Sin embargo, en el diseño del juego no puedes aplicar estos parámetros, porque la diversión sería nula. Se trataba de conseguir escenarios en un mundo que apareciese vivo a los ojos del jugador, y añadir ciertos puntos de dramatismo al conjunto. Esta combinación es lo difícil de equilibrar. Situando a ciertos enemigos en ciertas áreas, consigues parte de estos elementos, pero la IA tiene que decir luego su palabra, respetando las decisiones del jugador al mismo tiempo.*

MM.: Otro de los puntos fuertes en «Evolva» es su belleza plástica y calidad artística. ¿De dónde llegó la inspiración?

W.L.: *Bueno, yo soy un artista, no un programador, ni un técnico. Durante mis años en IBM, mi ocupación era la creación de nuevas formas de arte con el ordenador como medio y herramienta. Y no hablo de un PC, sino de mainframes. Esto era en 1987. De estas investigaciones y experimentos se ha derivado gran parte de mi obra posterior. En «Evolva» se aplicó parte de esa experiencia y, además, investigué temas de Historia Natural, además de recorrer museos, para ver cómo una criatura se adapta a un entorno, cambia, muta...*

MM.: Y en el aspecto histórico, ¿tienes alguna influencia de pintores, escultores, etc.?

W.L.: *Sí, claro. Dalí, Magritte, todos los surrealistas... Además, multitud de técnicas procedentes de los pintores renacentistas, como el uso de la perspectiva, siempre están presentes en lo que hago... no es algo que haya estado buscando por culpa de los videojuegos o el arte informático. Es una influencia procedente de inquietudes culturales y la educación recibida.*
En «Evolva» se pueden encontrar cosas que no se deben considerar como influencia artística. O, al menos, no de un arte occidental o cultural. Quizás hay aspectos en los que están más presentes ciertas corrientes contemporáneas, como la psicodelia. Si buscamos algo parecido en un contexto histórico, el pintor que más se acerca a muchos de los diseños de «Evolva» es, sin duda, El Bosco. Ahí sí hay una influencia real, con visiones infernales y aterradoras que se ajustan muy bien a ciertas secuencias de la acción del juego.

MM.: ¿Quizá por tu experiencia los diseños de «Evolva» están influidos por expresiones "artísticas" matemáticas, como fractales, geometría, etc.?

W.L.: *Sí, claro. El videojuego es, como yo lo entiendo, una fusión de todas las artes clásicas. Música, Historia, Pintura, Tecnología, Matemáticas... Por separado se pueden considerar ciencias o artes. La sinergia final permite que los resultados vayan más allá de un simple conjunto.*

MM.: Entonces, ¿crees que el videojuego es una nueva expresión del arte?

W.L.: *Por supuesto. El Arte "clásico" está muerto. La pintura ha muerto, la escultura está muerta... El futuro del Arte son los juegos de ordenador.*







En el apartado técnico «Evolva» es uno de los títulos más sobresalientes vistos en mucho tiempo, no sólo por su diseño o su brillante engine 3D, sino por la gran estabilidad que le caracteriza.

Controlamos un grupo de cuatro personajes capaces de alterar su estructura corporal y evolucionar, gracias a la ingenerería genética, para actuar como comandos militares

En el apartado técnico, además, «Evolva» es, sin duda, uno de los títulos más sobresalientes vistos en mucho tiempo. No sólo por la calidad alcanzada en todos y cada uno de sus detalles, con un engine 3D brillante, unos diseños exquisitos y unas soluciones a problemas de ingeniería de software, sencillamente, alucinantes, sino por tratarse de uno de esos escasísimos títulos de una estabilidad total. Traducido a otras palabras esto significa, ni más ni menos, que no hemos detectado ni un solo "bug". No existen en «Evolva» esos típicos errores de programación, capaces de dar al traste con un buen trabajo en otras áreas de creación. Algo en lo que Computer Artworks tiene intención de distinguirse y que, siguiendo este nivel de trabajo, van a conseguir con creces.
Nadie dice que, de aquí en adelante, no puedan salir parches que intenten mejorar algunos aspectos pero, lo que se puede afirmar es que «Evolva» no necesita arreglar en este sentido nada que no funcione. Es realmente una pena que tengamos que alegrarnos de algo que, en teoría, debería ser siempre así, pero la experiencia nos dice que el caso de «Evolva» es realmente excepcional.
Con este ejemplo de lo que debe ser un trabajo bien hecho, muchas compañías tendrán que empezar a mirarse en el espejo de «Evolva» y de Computer Artworks, porque esta recién nacida va a dar mucha guerra y situar, con toda seguridad, cada una de sus futuras producciones a muy alto nivel. Y, además, completamente traducido a nuestro idioma –textos, pues no hay voces–. ¿Qué más queremos?
Un título que se debe considerar, en suma, imprescidible.

F.D.L.

TECNOLOGÍA:	**94**
ADICCIÓN:	**90**

puntuación

Todas las áreas de diseño, desde el artístico a los niveles, están a un nivel altísimo. Quizá su peculiar estética y diseño de acción resulten chocantes al principio. Técnicamente es brillante. No posee ni un solo error grave de programación.

total **93**

Punto de Mira

- Compañía: **INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR/ESTRATEGIA**



Los juegos de rol siempre han sido uno de los géneros más fuertes de Interplay que, con esta epopeya 3D inspirada en la mitología griega, da un nuevo giro a lo que significa el género alejándose del sistema instaurado por «Baldur's Gate».
La historia es una especie de "What if?" de lo que podría haber ocurrido en el Olimpo al terminar la Odisea de Homero, aunque las pretensiones con este título se han quedado bastante escasas.



CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (IPX, TPC/IP, módem)

TECNOLOGÍA:	63
ADICCIÓN:	50

Utilizar la mitología griega como punto de partida aporta frescura al argumento, uno de los pocos elementos interesantes del juego. La inteligencia artificial es una fuente inagotable de problemas. Al final, todo se termina reduciendo a combates en masa que no resultan nada atractivos.

puntuación

total **56**



Invictus: In the Shadows of Olimpus

La gloria de ser héroe

Atena ha contribuido al éxito de la Odisea, y afirma a los dioses del Olimpo que podría convertir a cualquier mortal en un héroe de proporciones épicas. Poseidón, después de su "derrota" en las hazañas narradas por Homero, desafía a la diosa de la sabiduría: no podrá hacer de un mortal un semidiós. Jugándose la vida de Atena y el destino del hombre, da comienzo una nueva odisea en la que tomarán parte hasta diez héroes mitológicos.
El punto de partida serán dos héroes a elegir entre los diez disponibles, y tendremos que acompañarlos por algunos humanos de profesión militar. Cada uno de ellos tiene una serie de habilidades en defensa, ataque y movimiento, todas ellas mejorables a medida que consigamos oro para comprar los avances de nivel. A diferencia de otros JDR, «Invictus» no utiliza el clásico sistema de experiencia, sino que establece niveles para cada una de las características antes mencionadas. Además, hasta que no se termina una misión, no es posible comprar la mejora.

Jugándose la vida de Atena y el destino del hombre, da comienzo una nueva odisea en la que tomarán parte hasta diez héroes mitológicos



Las estrechas calles de una ciudad pueden convertirse en una trampa mortal en un determinado momento.

UN POCO DE TODO

Esto, junto a las conversaciones ocasionales que se producen con personajes varios y la posibilidad de que cada héroe lleve tres objetos y posea un poder divino, es todo lo que tiene «Invictus» de JDR, ya que el resto es acción, estrategia y tácticas. Podemos dividir el grupo de héroes y unidades en pequeños grupos a los que asignar teclas de acceso rápido como en muchos juegos de estrategia, y existen opciones para patrullar e incluso adoptar formaciones en forma de "V", en línea o cuadro. Las órdenes de movimiento, ataque y ocultarse se pueden dar al grupo o a unidades individuales.
Los protagonistas del juego se desenvuelven en escenarios 3D que recuerdan mucho a los de «Myth» por las posibilidades de manipulación de la cámara. Ésta se puede girar en cualquier dirección utilizando dos teclas, y con otras dos se controla la altura. Sin embargo, la calidad gráfica de los escenarios en «Invictus» no es tan grande como en el mencionado título, si bien hay que decir que hay muchos más elementos decorativos que enriquecen el entorno de juego.
A pesar de ello las misiones resultan bastante monótonas tanto en aspecto como en jugabilidad. Los marrones y grises predominan en todos los escenarios, con ocasionales salpicones



Si la cámara está mal situada, los enemigos se pierden de vista tras los edificios. Tenemos que controlar esto y el nivel de zoom mientras luchamos.



Enfrentarse en zonas abiertas a un enemigo que nos supera en número siempre es más ventajoso.



La parte de la inteligencia artificial que se ocupa de buscar caminos en el mapa para que una unidad llegue de un punto a otro, deja mucho que desear

de otros colores que no logran iluminar el ánimo ceniciento que transmite el apartado gráfico. Por otro lado, los objetivos son tan dispares como eliminar al minotauro, proteger a unas gorgonas, encontrar un estandarte y llevarlo a un punto determinado, o simplemente aniquilar a todo un ejército. Esta variedad no consigue aumentar la diversión, porque al final todas las misiones se reducen a explorar y luchar.

LUCHAR CONTRA LA MÁQUINA

El combate es uno de los aspectos más caóticos de «Invictus», sobre todo en los escenarios con laberintos de cualquier tipo donde un nutrido grupo de héroes puede caer víctima de un enemigo menos numeroso simplemente porque no hay espacio para moverse, o algo peor. La parte de la inteligencia artificial que se ocupa de buscar caminos en el mapa para que una unidad llegue de un punto a otro, deja mucho que desear. Son frecuentes las situaciones en que tus héroes tendrán que recorrer angostos pasillos dentro de estructuras laberínticas. En lugar de esperar a que los de primera línea avancen, los más rezagados empezarán a dar inmensos rodeos que, habitualmente, les cuestan la vida.

Una posible solución a esto sería asignar primero la orden de movimiento a un grupo y después a otro, pero entonces surge otro problema añadido: en «Invictus» hay tres niveles de agresión y valentía que marcan las reacciones de las unidades ante la presencia de un enemigo. Para que la división en grupos solucionase el problema antes mencionado, habría que indicar a las unidades que hiciesen caso omiso a los enemigos, otra de las cosas que puede obligar a los héroes a aventurarse por el mapa según su propio criterio. Hagamos lo que hagamos, tendremos graves pérdidas por culpa de las deficiencias de la IA.

Como hemos dicho antes, cada héroe puede llevar hasta tres objetos –los héroes, no las unidades–. La mayoría de estos objetos sirven para recuperar la salud de los luchadores, mientras que otros proporcionan dinero o alguna habilidad extra puntual. También los hay con efectos limitados a un número de usos, pero que son indestructibles. Los objetos no consumidos se pueden llevar de un escenario a otro, al igual que entre misiones se puede cambiar la configuración del grupo cogiendo nuevas unidades y dejando otras en reserva.

A medida que el juego avanza es posible aumentar el número de unidades del grupo hasta un máximo de 20, pero esto no hace sino empeorar muchas de las situaciones antes explicadas. El que todas las unidades tengan nombre y se puedan mejorar individualmente, intenta apelar a ese instinto rolero de conservar con vida a los personajes, pero precisamente por no poder equipar con objetos especiales a las unidades, este objetivo no se ve cumplido.

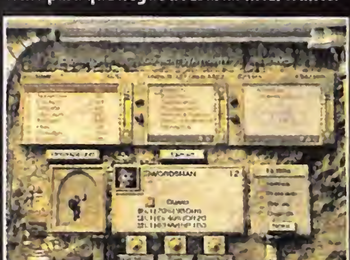
La mitología griega está perfectamente integrada en todos los aspectos del juego, pero a pesar del interés que esto pueda despertar en ti, lo cierto es que «Invictus» no es un juego especialmente apetecible. Después de unas cuantas misiones que llevarán a un estado de desesperación considerable por culpa de la IA y los problemas que ésta puede causar, llegamos a la conclusión de que hay muchas cosas mejorables en este juego. El que esté totalmente en inglés tampoco ayuda demasiado, si bien hay textos de pantalla que pueden paliar la dificultad de entender las voces en caso de que nos defendamos bien con la lectura.

J.M.M.

Multijugador

Las cinco modalidades disponibles para un máximo de cuatro jugadores no ofrecen gran variedad: Capture the Flag, Deathmatch, Monster Bash, Shopping Spree y Free for All. Los sistemas de conexión son los habituales, pero no hay demasiadas opciones que personalizar como para que llegue a resultar interesante.

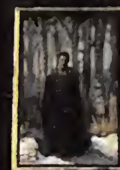




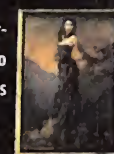


Héroes de leyenda

Al principio podemos escoger dos héroes cualesquiera de los diez disponibles. Cuando llegue el momento podremos seleccionar más, aunque en cada misión sólo podemos llevar cuatro. Cuando eligimos un nuevo héroe, tenemos que superar una prueba para convencerle de que nos ayude.



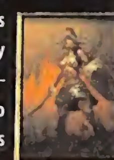
Cadmus puede invocar los esqueletos de los guerreros muertos para ayudarnos en el combate. Su martillo de tres bolas se encarga de machacar al enemigo.



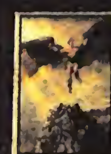
Electra no sólo utiliza descargas eléctricas como arma, sino que puede desatar auténticas tormentas de energía.



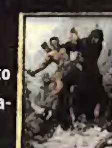
Hércules es impresionante con el garrote, pero cuando provoca terremotos no deja piedra sobre piedra.



Hipólita es la reina de las amazonas, y por tanto muy buena guerrera. Su poder divino le permite utilizar el fuego de la tierra contra quienes osen desafiarla.



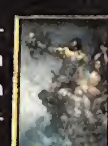
Ícaro es el más prefabricado de los héroes, aunque sus alas le permiten cubrir grandes distancias en menos tiempo.



Orión, con su dominio absoluto del arco, ofrece una extraordinaria bonificación a los arqueros.



Atlanta es, con diferencia, la más veloz de todos, y utiliza arma y protección convencionales: espada y escudo.



Perseo jugó a perseguir gorgonas hace mucho tiempo, y lleva como recuerdo la cabeza de una de esas que le permite petrificar al enemigo.



Aquiles mejora la clase de armadura de las unidades gracias a sus dotes natas para el liderazgo.



Aracne puede parecer muy endeble a primera vista, y sus ataques con la daga no son gran cosa. Pero cuando se transforma en una araña gigante...

Punto de Mira

- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **PUZZLES**



El creador de «Tetris» vuelve a demostrar que las ideas más sencillas ofrecen resultados brillantes



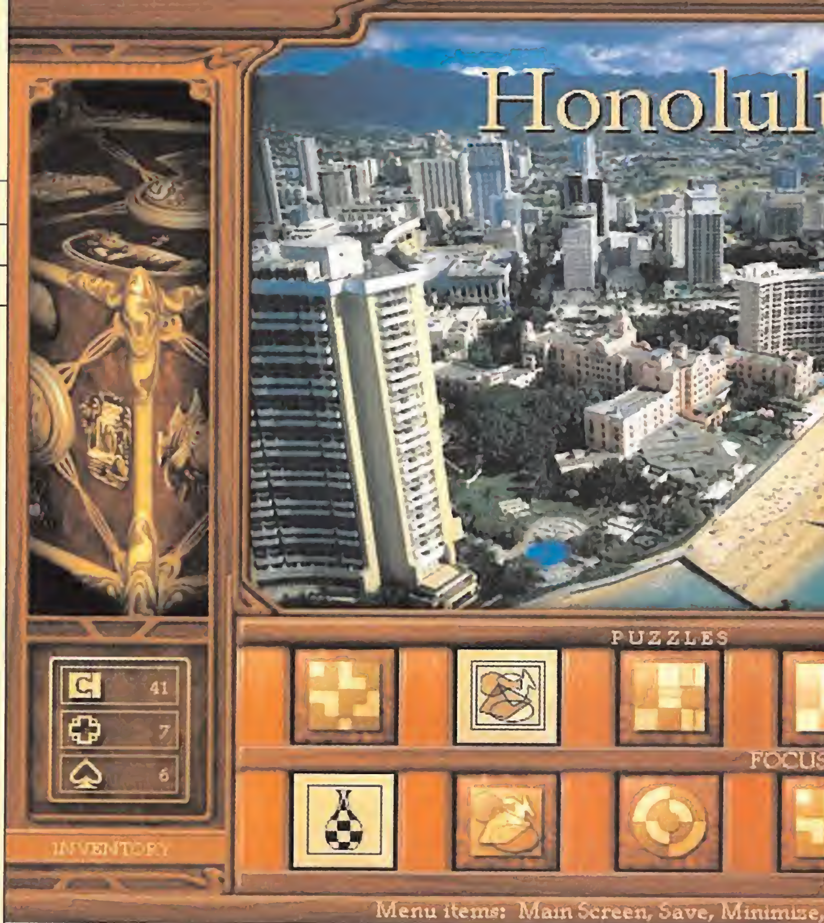


CPU: Pentium 100 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 120 MB (+ 50 MB de intercambio) • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	90

Es simple, sencillo y divertido. Lo que se busca en cualquier juego. Algunos puzzles basan toda su eficacia en un, demasiado simple, método de prueba y error. El nivel de adicción llega a ser peligrosamente alto.

puntuación total **80**





La repetición o similitud de algunos patrones de los puzzles llega a complicar su resolución.

Pandora's Box

Sencillo y divertido



Desde lo más simple a lo más complejo, los puzzles del juego ponen a prueba nuestra percepción 3D.



Los rompecabezas de «Pandora´s Box» se inspiran en diversas ciudades del mundo.

Puede que un juego como «Pandora´s Box» sea el típico título del que se piense,"¡qué simple!". En parte, es cierto. Sin embargo, nada hay tan complejo como la simplicidad. Pero, semejante contradicción –en apariencia–, es tan real como la genialidad del último trabajo de Alexei Pajitnov, recordado por el inmortal «Tetris».

«Pandora´s Box» es, ni más ni menos, que un juego de puzzles. Así de sencillo. Puzzles como aquellos con los que disfrutamos cuando éramos niños –y no tan niños–, más otros cuantos cuyo diseño e inspiración ya han precisado de una vuelta de tuerca al sencillo concepto de unir piezas o colocarlas en el lugar adecuado.

En total, cerca de 350 puzzles diferentes partiendo de una base de diez modos distintos de afrontar el clásico rompecabezas, es el reto al que nos enfrentamos en «Pandora's Box». Pero, claro, no se puede imaginar que con el soporte de un ordenador, los puzzles que forman el conjunto se limiten a, simplemente, unir piezas. En esencia, así es, pero unir, lo que se dice unir piezas, es algo que se puede llevar a cabo de muy diferentes maneras.

Pajitnov ha diseñado su nuevo bebé con claras reminiscencias del espíritu de «Tetris». La estructura principal del juego nos lleva a descubrir una serie de ciudades, diseminadas por todo el globo, en las que siete personajes escapados de la caja de Pandora han ocultado las claves que permiten devolver a su interior los males liberados de la mítica valija. Cada una de estas ciudades forma el tema principal en que se basa una serie de rompecabezas que, solventados, nos descubrirán la pieza anhelada. Llegar hasta la misma no es complejo –al principio–, resulta divertido, ameno, y se puede realizar en tanto, o tan poco, tiempo como se pueda imaginar.

Los puzzles pasan desde la típica modalidad de combinar piezas, en 2D ó 3D, hasta otras en que hay que afinar con la percepción espacial, visual, y saber distinguir un buen puñado de piezas de patrones de los que decir que son repetitivos y confusos es quedarse corto. ¿Aburrido? Bueno, si nunca nos ha gustado hacer puzzles, desde luego. Si lo afrontamos como un divertimento, tan bueno como cualquier otro, para pasar desde diez minutos entretenidos hasta varias horas luchando contra la diabólica mente de un diseñador que resulta tan analítico como genial, «Pandora's Box» es una verdadera delicia.

Todo es tan simple que asusta. Parece que a nadie se le ha ocurrido que una idea que ha pervivido a lo largo de siglos podía seguir obteniendo resultados pero, con todo, ahí está. Las posibilidades de figuras en movimiento, la inclusión de piezas en 3D que añaden una nueva perspectiva al asunto de unirlas, algo de culturilla –aunque sea de pasada y, a veces, llena de topicazos sobre las ciudades en cuestión–, un añadido del toque "histérico" que se encontraba en «Tetris» –como resolver ciertos puzzles en un límite de tiempo–, etc., convierten a «Pandora's Box» en un juego único.

No es un producto destinado a los fanáticos de la tecnología, las vanguardias en diseño de acción extravagante ni los puristas del videojuego como una revolución constante. Y, sin embargo, «Pandora's Box» tiene algo de todo esto. Aplicado, cierto es, a un sector de usuarios que no estén interesados, per sé, en el mundo de los juegos de ordenador, sino a una gran mayoría de público que entienda el producto como un entretenimiento.

En pocas palabras, algo así como «Tetris». Y es que Pajitnov conserva esa mente brillante y genial que hace de lo evidente lo más gratificante, divertido y satisfactorio. Si de entretenerse se trata, «Pandora's Box» es el indicado.

F.D.L.

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



EA Sports lo ha vuelto a hacer. Ha vuelto a dar un giro de rosca a la tuerca del realismo deportivo llevado a los PCs. «Superbike 2000» viene con ganas, con muchas ganas de hacerse con un lugar importante dentro del género de la simulación del motociclismo, superando a su antecesor, «Superbike World Championship», y a otros muchos.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda con Direct 3D) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet, pantalla dividida)

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	91

La simulación y las opciones de jugabilidad se han llevado a límites que rozan la perfección. Tiene problemas con ciertas tarjetas aceleradoras 3D, y en concreto con Direct 3D. La calidad gráfica y sonora es sobresaliente, aunque esto sea algo que suene a tópico.

puntuación

total **89**





Aquí se puede apreciar los efectos de los rayos del sol, así como las sobras de la moto en el asfalto.

Superbike 2000

Realismo inusitado

Uno de los programas basados en la competición motociclista que mejor había llevado el realismo hasta ahora ha sido –dando por hecho que las comparaciones siempre son odiosas, pero necesarias– «GP 500», que atesoraba una gran calidad, tanto gráfica como sonora, y también en cuanto a los detalles de datos reales del juego, así como opciones de jugabilidad.

El producto que ahora nos ocupa viene a demostrar que no siempre se puede estar en el olimpo de los campeones, demostrando que con ganas también se pueden hacer las cosas muy bien, como ya nos tienen acostumbrados, además, los chicos de EA Sports. Pues, bien, «Superbike 2000» tiene todo lo que el programa menciona, pero superándolo en algunos apartados.

> «Superbike 2000» nos trae el mundo de la simulación del campeonato mundial de Superbikes de una forma que roza los límites del realismo



Las tumbadas son siempre arriesgadas, ya que pisar un piano hará que tengamos una caída estrepitosa.



Una de las vistas, la que podéis ver aquí, es una de las más espectaculares y realistas.

REALISMO A TOPE

Sólo con echar un primer vistazo al juego, enseguida podemos darnos cuenta del extremado cuidado que se ha tenido a la hora de realizar el programa. Y sólo viendo la demostración del juego al arrancar el CD se puede preciar tanto en la cantidad de cámaras que se han empleado, como en los movimientos de los participantes de las carreras, o como la fidelidad en los circuitos y pilotos, además de desbordar calidad gráfica por los cuatro costados.

A la hora de ponernos a los mandos de una de estas bestias de la velocidad, la sensación de realismo crece a pasos agigantados. En cada curva, en cada adelantamiento, incluso en cada accidente, parece que estemos viendo realmente una carrera en la televisión de nuestra casa, plácidamente sentados en el sillón. Pero no, no es así, es un videojuego, y de los que provocan que nos quedemos enganchados horas y horas frente al monitor.

Pasar por una chicane, un giro cerrado, apurar la frenada antes de llegar a la curva se convierte en un arte cuando nos ponemos sobre uno de estos caballos que nos propone «Superbike 2000», además de suponer un verdadero reto a nuestros reflejos y agallas para hacer las virguerías que los pilotos profesionales se atreven a hacer en la realidad, ya que pisar un piano en plena curva o incluso algo de tierra del circuito, de seguro nos hará dar con nuestro cuerpo en el asfalto, habiendo terminado la carrera para nosotros.

Aparte de todo este despliegue de realidad en cuanto al comportamiento de las motos, también se ha de hacer especial hincapié, a la hora de jugar la simulación pura y dura, a las condiciones climáticas, fielmente representadas, y los cuidados mecánicos de la moto, ya sea en el apartado de conservar el motor durante la carrera –forzar la máquina significa que tarde o temprano podemos





El esmero que se ha puesto a la hora de realizar el modelado de las motocicletas es sorprendente.



El vídeo de presentación no hace ninguna justicia a lo que después nos encontraremos.



Debido a la elevada IA de los contrarios, es difícil terminar en puestos de cabeza.

Los diferentes modos de juego que el programa comprende añaden una nota más de variedad al conjunto



Podremos encarnar el papel del actual campeón del mundo de Superbikes, Carl Fogarty.



romperla–, o los neumáticos que debemos escoger en cada carrera, así como cuidarlos durante la misma para evitar tener una caída desastrosa en situaciones avanzadas de carrera. Todo, absolutamente todo, ha de ser cuidado en extremo para intentar llegar al final del campeonato como líder en la clasificación y alzarse como campeón absoluto.

Pero antes de llegar a todo esto, primeramente es necesario hacer una pequeña introducción de lo que nos ofrece el juego. «Superbike 2000» nos propone tres modos diferentes de empezar a jugar. Para empezar, podemos hacer una carrera rápida sin configurar nada de nada, o bien podemos elegir un circuito, un piloto, variar algunos de los aspectos de juego y empezar a correr. Por último, pero no por ello menos emocionante, si no más bien todo lo contrario, tenemos el campeonato de Superbikes, donde empezaremos desde el principio un campeonato en toda su extensión, y tal y como se llevó a la práctica en el reciente campeonato del mundo de la categoría reina del motociclismo.

CÓMO QUIERES JUGAR

Uno de los aspectos que mejor se han cuidado en cuanto a las opciones de juego ha sido el poder ajustar a las necesidades de uno mismo para participar en las diferentes carreras. Para ello, podemos desde variar el nivel de simulación que se quiere –desde un modo totalmente arcade con todas las ayudas–, hasta la simulación pura y dura, y donde manejar la moto se convierte en un arte destinado sólo a los verdaderos expertos–, es decir, las diferentes ayudas "extra" que se quieren tener a la hora de manejar las motos. Evidentemente, si lo que se busca es la simulación total, lo mejor será desactivar todas las ayudas posibles, y ya está, a levantarse del suelo toca constantemente, ya que la dificultad será entonces endiablada. Así que lo mejor será ir poco a poco quitando esas ayudas extra con el fin de ir cogiéndole en tranquillo al juego.

Pero no sólo opciones de realismo se podrán modificar antes de entrar en carrera, si no que también podremos modificar las opciones de sonido, ofreciéndonos la posibilidad de utilizar aceleración 3D –algo, por otra parte, que debe considerarse como una opción casi obligada gracias a la elevada calidad de todos los sonidos que envuelven a «Superbike 2000»–, o las opciones de imagen, los controles –manejar la moto con un pad del estilo del Wingman Gampad Extreme es toda una sensación fuera de lo normal–, y un largo etcétera que nos quitaría espacio para comentar el resto de excelencias que tiene el programa de EA Sports.

Si todos estos modos de juego pueden llevar a aburrirnos, siempre podemos optar por el juego contra otros oponentes humanos, ya sea a través de una red local, o por medio de

Repeticiones de lujo





Uno de los aspectos que más llama la atención de «Superbike 2000» es, aparte de la posibilidad de ver las repeticiones de cada carrera y guardarlas, la calidad que ofrecen las mismas, ya que aquí es donde podremos apreciar realmente el nivel de detalle que se ha conseguido en el juego. Además, es digno de elogio la cantidad de vistas que están disponibles para apreciar los diferentes momentos de la carrera, algo que sin duda apreciarán todos los apasionados a las carreras de motociclismo.

Pero además de poder seguir la carrera que nosotros hayamos hecho, existe también la posibilidad de seguirla desde cualquier punto de vista de los pilotos que han tomado la carrera, y ver con sumo detalle cómo se las gastan los diferentes corredores, cómo hacen las tumbadas, o cómo apuran la frenada en cada curva.







Datos reales y actuales





Todos los datos que aparecen en «Superbike 2000» son reales. Esto quiere decir que tanto los pilotos que aparecen en el juego, como los circuitos y las motos pertencen a la temporada de este año, lo que le añade un aliciente más a la mencionada fidelidad con la realidad.

Todo ello comprende veinte corredores profecionales, trece circuitos pertenecientes al campeonato mundial de Superbikes, las motos oficiales del campeonato –Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki, Yamaha y Aprilia– todas ellas con sus propios corredores, y además hay que añadir que está todo en un perfecto castellano, tanto las voces que hacen de comentarista durante la carrera –la verdad, se las podrían haber ahorrado–, como los texto que aparecen en pantalla de todos los menús. Y también hay que añadir que la base de datos que contiene es bastante completa, tanto de las motos, como de los circuitos y pilotos.

Pero ahí no acaba la cosa, ya que todos los elementos que, relativamente, no intervienen en el desarrollo del juego, todos los exteriores de los diferentes circuitos, para entendernos, se corresponden palmo a palmo con lo que podemos encontrar visitando uno de ellos.









La espectacularidad de la caídas nos recuerda a uno de esos remix de vídeo que hay sobre tortazos.



Es tal el grado de nivel de detalle gráfico, que se pueden apreciar hasta las caras de los corredores.



Todos los elementos de los circuitos están fielmente representados de los auténticos.

Los gráficos y el sonido sorprenden por su extremada calidad, haciendo que la inmersión en el juego sea total



En el modo arcade total, podremos volver a la carrera después de una espectacular caída.

Internet, pero también lo podremos hacer contra otra persona en el mismo ordenador en pantalla dividida, lo que le da un aliciente más al juego, no limitando sus posibilidades.

ROZAR LA PERFECCIÓN

Todo lo comentado hasta ahora no sería digno de mención si no estuviese apoyado por una calidad técnica sobresaliente, como es el caso. Para empezar, los modelos de las motocicletas siguen fielmente a los reales –pegatinas, nombres, colores, forma de las mismas...–, lo que ha supuesto que los desarrolladores utilizasen un número muy elevado de polígonos para realizar cada una de ellas para reflejar aún más el realismo de la competición. Pero ahí no acaba la cosa, ya que las sombras, los reflejos, la luces dinámicas, la multitud de efectos incluidos..., todo, absolutamente todo roza la perfección en la calidad de imagen. Y lo mismo se puede decir con respecto al sonido, que con una tarjeta aceleradora 3D hará las delicias de los que se pirran por los efectos acústicos, desde derrapajes, hasta las pasadas a otras motos, hacen que suba el realismo al que llevamos haciendo referencia en todo el artículo hasta extremos insospechados. Todo este aluvión de efectos, tanto gráficos como sonoros, evidentemente, nos llevan a una conclusión bastante lógica: para aprovechar todas estas excelencias se hace necesario el uso de un equipo bastante potente (Pentium II a 300 MHz por lo menos y 128 MB de RAM, además de la consabida tarjeta aceleradora de gráficos 3D de última generación). La exigencia se hace extrema cuando se trata, sobre todo, de mostrar en pantalla multitud de motos corriendo, lo que sin duda provocará una ralentización bastante acusada si no se dispone del equipo de última generación comentado.



Y ahora seguro que muchos de vosotros os estaréis preguntando si es que «Superbike 2000» no tiene nada que se le pueda reprochar. Pues sí, aparte de los elevados requisitos de sistema que necesita, hemos podido comprobar que tiene ciertos fallos con determinadas tarjetas aceleradoras que hacen que jugar sea todo un reto para la paciencia, ya que hay que esperar a que el juego termine de mostrarnos tanto la intro como la demostración inicial que nos hace, y no siempre sale bien, y lo que no dudamos es que los chicos de EA Sports tarden poco en sacar una actualización para poder solucionar estos problemas. Otro factor que puede determinar su éxito es el bajo nivel de adictos que hay con respecto a la competición que toca, en comparación con el Campeonato Mundial de Motociclismo, que es muchísimo más seguido que el de Superbikes. Por lo demás, decir que este título viene pisando muy fuerte, que tiene muchas cualidades para convertirse en un éxito, y que enhorabuena a los señores de EA Sports por darnos la oportunidad de disfrutar de un producto como «Superbike 2000».

G.T.R.

NO ME HE CREPADO NI ME HE PUESTO COLIRIO.

HE CAMBIADO MI TARJETA GRÁFICA.



Elijas la tarjeta aceleradora que elijas siempre tendrás lo mejor para tus juegos y películas DVD.
Sea cual sea tu elección tendrás una tarjeta que exprime al máximo la tecnología de NVIDIA



- AGP/PCI
- Tecnología TNT2 M64
- Optimiza la reproducción DVD
- 8 millones de triángulos por segundo



tv out

- TNT2 Ultra
- Salida TV
- Memoria "hyperveloz" SGRAM
- 10 millones de triángulos por segundo



tv out

- GeForce 256
- Salida TV
- 4 motores gráficos
- Nuevos efectos de última generación: "una nueva forma de ver el mundo"
- 15 millones de triángulos por segundo



tv out

dvi out

- GeForce 256
- Salida TV
- Salida DVI digital, "la puerta al futuro"
- Memoria DDR que multiplica la velocidad y potencia del chipset
- 15 millones de triángulos por segundo

RCULES ES UNA DIVISIÓN DE:

Guillemot

Busca nuestros productos en:

CENTRO MAIL
www.centromail.es

EN TU TIENDA DE INFORMATICA

SHOP

www.guillemot.com

Hercules

Punto de Mira

- Compañía: **ORIGIN/E.A.**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



Ya se encuentra a disposición de todos la nueva y última entrega de la serie «Ultima», inventada por el millonario excéntrico y gurú de la programación Richard Garriott. Con un universo completamente tridimensional y todas las sorpresas que solamente una aventura de Origin puede depararnos, esta novena parte promete sorprender a propios y extraños; veamos los pros y los contras del producto.



CPU: Pentium II 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 2 GB • **Tarjeta 3D:** Sí (compatible con Direct3D y Glide) • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	**85**
ADICCIÓN:	**89**

Es una verdadera lástima que no lo hayan traducido, pues eso le resta muchos enteros. Los requerimientos que exige el juego son excesivos en base a la mala optimización del programa. El argumento y los gráficos, como ha venido ocurriendo en anteriores entregas, son impresionantes.

puntuación total **85**



Ultima Ascension

El último viaje a Britannia

En una exitosa serie de entregas, que ya se prolonga durante más de dos décadas, Origin da por finalizadas las aventuras del Avatar con la novena parte, que por fin y tras mucha demora, es un hecho indudable. «Ultima Ascension», el nombre con el que ha sido bautizado el epílogo de la saga, llega para deleite de todos los seguidores incondicionales de las historias de Lord British, que ya ansiaban con una última entrega en la que se terminara de explicar todo lo sucedido en las anteriores y en la que se produjera el encuentro final entre el Avatar y el Guardián, su sempiterno enemigo.

Esta novena parte cuenta con la innovación gráfica de estar en 3D, lo que conseguirá darnos la sensación de estar verdaderamente en Britannia



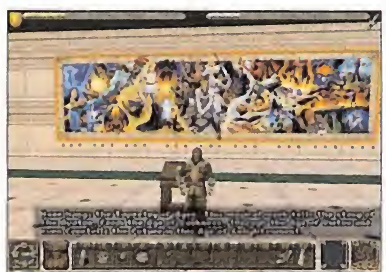
El nuevo sistema gráfico 3D, permite movernos tanto en tercera como en primera persona.



Hablar con los habitantes de Britannia nos aportará valiosas pistas o nos abrirá nuevas aventuras.



Siendo ya una constante, los enigmas ahora se aprovechan de las 3D, aumentando la dificultad.



En el museo podremos ver el Tapiz de las Eras, donde se mostrarán varias épocas de la vida del Avatar.



Estas columnas han hecho que la esencia de las virtudes pierda su efecto sobre la gente.

Ya ha llegado el momento. El Avatar es de nuevo puesto en aviso por el rey para teletransportarse al universo paralelo de Britannia, donde deberá solucionar el peor de los males que azotan el universo, que tantas y tantas veces ha pisado nuestro héroe.

LAS VIRTUDES AMENAZADAS

Las ciudades más emblemáticas de toda Britannia, la capital Britain, Yew, Skara Brae, Minoc, Trinsic, Vesper, así hasta un total de ocho, representantes de cada una de las ocho virtudes de la humanidad, vieron cómo de la noche a la mañana, aparecieron unas enormes columnas incandescentes, repletas de símbolos rúnicos, que casi parecían rasgar el cielo, las cuales comenzaron a afectar el comportamiento de los habitantes del lugar; así, Britain, entre cuya gente reinaba un grato sentimiento de compasión, dejaron de preocuparse los unos por los otros, y en Yew, la capital de la verdad, todos se convirtieron





Nuestro personaje se verá inmerso en la aventura a partir del mundo cotidiano y real.



Los sorprendentes efectos gráficos incorporan también fuentes de luz dinámicas.



Las escenas renderizadas son una novedad en la serie, y una manera perfecta de ambientar la acción.

Podremos elegir entre una vista en tercera persona, y otra en primera, siendo esta última muy útil para los combates



El hecho de que no se haya traducido seguro que hace que muchos seguidores no se lo compren.



de repente en unos mentirosos compulsivos, y el Avatar tendrá que hacer algo al respecto.
La única manera, entonces, que tendrá el Avatar de solucionar tan controvertida situación será entrar de lleno de una manera gradual en todas las situaciones que vaya encontrando, conflictos entre vecinos y enigmas que le serán propuestos, mientras accede a cada uno de los lugares donde se encuentran encerrados en el interior de las columnas los glifos mágicos que contienen la esencia de las virtudes.
Ahora más que nunca, la actitud que tenga el Avatar en su aventura será de vital importancia.
Los más veteranos dentro del mundillo de los videojuegos seguro que podrán recordar cómo en las anteriores entregas de la saga, podíamos recoger a nuestro antojo todo lo que había en los armarios y cofres, sin que nadie nos dijera nada, salvo en muy contadas ocasiones, si se trataba de las pertenencias de un alto mando o algo similar, momento en que sí éramos castigados por nuestros actos.

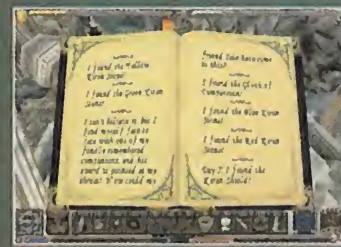
UNA NUEVA MANERA DE VER BRITANNIA

La novedad más impactante, aquella que nos llama la atención nada más comenzar «Ultima: Ascension», es el impresionante trabajo gráfico que ha llevado a cabo el equipo responsable del diseño de Origin. Se ha logrado aglutinar en un mismo engine una gran potencia a la hora de imprimir toda suerte de detalles dentro del escenario, enorme movilidad y un cálculo de texturas y polígonos bestial.
¿La mala noticia en cuanto a lo que comentamos? Pues que el juego precisa un equipo impresionante, con un disco duro de gran capacidad, una tarjeta aceleradora de última generación que acepte Direct3D o Glide, toda la memoria RAM posible y un procesador que no baje de los 400 MHz, si es que verdaderamente se quiere ver el juego como en realidad es, lo cual únicamente podrá conseguirse bajo una resolución de 1024x768 a 32 bit de calidad como mínimo.
La música, por otra parte es sobrecogedora, increíble. Han utilizado las mismas piezas de todas las entregas, sólo que esta vez han sido orquestadas con el consecuente aumento de calidad.
Tanto los seguidores incondicionales de la serie, entre los que nos incluimos, como aquellos que no conocían aún de la serie, deberían adquirir el producto y adentrarse en las tierras de Lord British, un viaje que nunca podrá olvidarse.

C.F.M.



Pero, ¿no está traducido?



¿En qué cabeza cabe no haber traducido al castellano «Ultima: Ascension» sabiendo lo necesario y obligado que es en un juego de estas características? ¿Cómo se les ha ocurrido realizar una barrabasada de este calibre? Y lo que es más, ¿donde está la excusa que pueden ponernos en cuanto al ridículo retraso que ha tenido el producto en el lanzamiento en nuestro país, que ha sido varios meses más tarde que en el continente americano, porque nosotros pensábamos que esto era así debido a la localización y resulta que no? Lo único que van a conseguir con esto es que la gente se eche atrás a la hora de comprar el juego y, en lo que a nosotros respecta, que le restemos bastantes enteros a la nota final.

Requisitos exagerados, una costumbre

Ya viene siendo algo típico y normal que cada una de las entregas que aparecían de la serie «Ultima», lo hiciera revolucionando todos los cánones de requerimientos en cuanto a equipo necesario para jugarlo al total de sus posibilidades. Por supuesto que la controversia está servida y, mientras que unos pueden decir que es por el bien del progreso dentro del software, la inmensa mayoría puede opinar, y con razón al ver que su ordenador se queda alarmantemente corto para desplegar «Ultima: Ascension», que todo esto es por culpa de Origin que no se preocupa ni lo más mínimo en optimizar el programa de forma que pueda funcionar en equipos de menores, y por lo tanto, más lógicas prestaciones. Puede que las dos partes tengan algo de razón al respecto, sí es bueno que los juegos vayan pidiendo cada vez más requerimientos, a fin de remozar el parque informático existente, aunque eso sí, de una forma más paulatina y no tan tajante como la que llevan arrastrando estos señores desde hace más de dos décadas, por lo que tenemos que decantarnos hacia la segunda opinión, acerca de un mayor trabajo de programación, pues si bien el juego es impresionante, de seguro podría haberse metido sin problemas en un Pentium menos potente.

Ultima Ascension Primeros instantes en Britannia

Los primeros pasos por Britannia son de vital importancia, pues afectarán al transcurso de la aventura. De nosotros dependerá cómo se sucedan las cosas y cuán complicada sea nuestra labor, ya que como defensores de las virtudes, deberemos ser nosotros en nuestro papel de Avatar los que cundamos con el ejemplo.



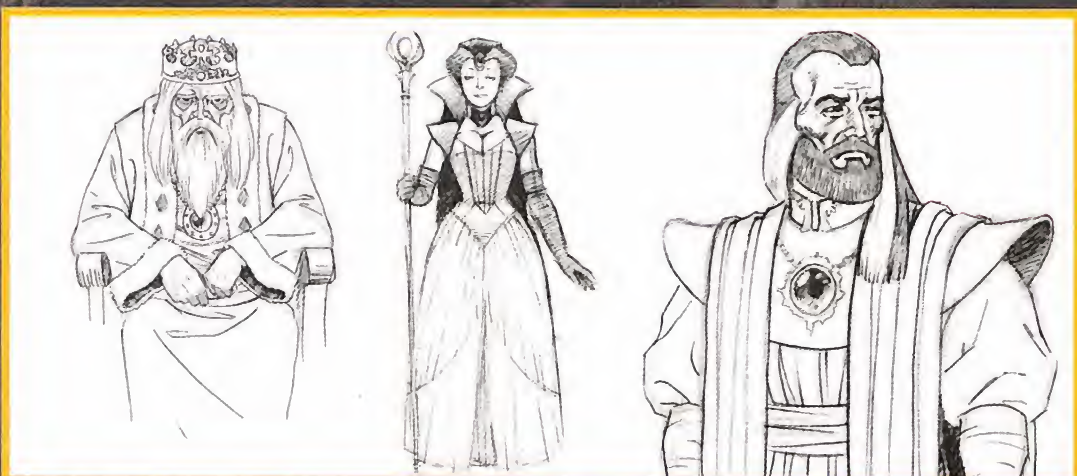
Al comienzo, la pitonisa que nos abre el portal hacia el otro mundo nos realizará una serie de preguntas que decidirán nuestra profesión en Britannia. Todas las cuestiones irán dirigidas hacia la elección de una de las virtudes y será precisamente ésta la que nos convierta en lo que seremos a partir de ese momento.

Si optamos por la compasión, seremos un bardo; si decidimos elegir el honor, perteneceremos a la orden de paladines; si por el contrario, elegimos el coraje en la mayoría de respuestas, seremos unos valientes guerreros, etc.

A la hora de resolver los enigmas, deberemos tener en cuenta, al igual que ha tenido el grupo de programación a la hora de diseñarlos, que la acción se desarrolla de manera tridimensional, por lo que las posibilidades de diseño han crecido de forma geométrica, al igual que la dificultad, no ya por lo argumental del asunto, sino porque deberemos ampliar nuestra percepción espacial para lograr solucionarlos.







Traspaso de hechizos al libro

Conseguir añadir hechizos a nuestro grimorio no será tan sencillo como en ocasiones anteriores, es decir, simplemente arrastrando el pergamino mágico al libro. Los señores de Origin han querido darle una vuelta más a la tuerca de la complicación, haciendo más difícil esta labor, la cual será compensada con el poder aumentado de los hechizos que, en niveles elevados, serán devastadores. Para llevar a cabo esta acción, tendremos, primeramente, que encontrar un pentagrama mágico que, normalmente, se encuentra en el interior de las grandes ciudades y, en contadas ocasiones, perdido por los páramos, en lugares secretos de gran poder. Los pasos a seguir serán:

1.- Situar en el centro el pergamino que queremos traspasar a las páginas de nuestro libro.

2.- Colocar en cada uno de los vértices de la estrella de David que hay en el interior del pentagrama, los reactivos necesarios. Da igual el orden e importa sólo que el conjunto sea el correcto.

3.- Encender las velas que rodean el pentagrama, bien usando el hechizo básico In Flam, o bien usando cualquier otro utensilio que hayamos encontrado en nuestros viajes, tal y como puede ser una antorcha encendida.



4.- Recitar las palabras de poder que sirven para invocar el hechizo, con lo cual el pergamino pasará a las páginas de nuestro libro.

Aviso: Si los reactivos colocados no son los apropiados, o las palabras pronunciadas no son las correctas, se perderán tanto los ingredientes, como el pergamino sin posibilidad de recuperación, por lo que habrá que estar seguro antes de realizar el proceso.

El sistema de inventario

El sistema de inventario parece, a simple vista, no haber variado con respecto de anteriores entregas de la serie: una mochila en la que cabrá toda suerte de objetos, incluidas bolsas y mochilas más pequeñas que podrán abrirse, apareciendo en pantalla su contenido. La diferencia que se encontrará es que en esta novena entrega no podremos colocar a nuestro libre albedrío los objetos que vayamos recolectando, sino que se colocarán automáticamente en el inventario, con lo que, no sólo tendremos un problema de exceso de peso, sino también de capacidad que deberemos solventar soltando todos aquellos objetos innecesarios.

Una cosa a favor del Avatar es que dispondrá de su cinturón en el que podrá colocar hasta doce objetos e incluso hechizos, que podrá utilizar rápidamente presionando las teclas de función.

Los enigmas de Despise

En la cueva Despise, la primera a la que entramos, además de rescatar el glifo de la virtud, hay otras muchas cosas que podemos llevar a cabo, como reunir cuatro gemas, que colocadas sobre sus altares provocarán la aparición en el centro del escudo de Tarin de una protección tan alta como la de un escudo medio, pero que además proporciona un sensible aumento a nuestra barra de maná:

La gema amarilla está en la gran estancia con las columnas derruidas. Habrá que saltar a cada una de forma escalonada hasta llegar a la superior, donde estará la preciada joya. Un truco para saltar sin problemas es, una vez colocado el Avatar en dirección a la columna, situar el cursor sobre la columna en la que queremos caer. Si éste aparece de color verde, significa que llegaremos sin problema a ese punto, momento en el que podremos presionar el botón de salto.

Para lograr la gema azul, en la estancia con la mesa de madera central y el tapiz en la pared, podremos ver una baldosa a la derecha que al pisarla revela un pasaje secreto. Entraremos y podremos ver otra baldosa de similares características, solamente que al pisarla resulta ser un teletransportador que nos lleva a una zona separada de la cueva. Tras superar una zona llena de pinchos móviles, veremos una habitación, con la susodicha gema flotando en el interior de un gran círculo de fuego. No necesitaremos más que la habilidad para cogerla, saltando dentro del círculo.

La gema verde nos la dará gustosamente un cazador de tesoros que ha quedado atrapado en un foso del cual se están cerrando las paredes. Habremos de ser rápidos y accionar la palanca antes de que lo aplasten.

La gema roja se encuentra tras la cascada de agua que hay en una de las partes más profundas de la cueva, pasados los altares donde hay que colocarlas. Accionando una palanca que hay bajo el agua, haremos que aparezca a la derecha una zona anteriormente oculta con la gema en su interior.



Para abrir la puerta atrancada de la habitación con la piscina en el centro, cogeremos el cubo lleno de agua que hay a un lado y lo situaremos sobre el altar opuesto. Recordad que en el fondo de la piscina hay un brazalete de oro que podemos vender por mucho dinero.

En la capilla, si encendemos todas las antorchas y velas, usando el hechizo básico In Flam, del símbolo sagrada de la parte trasera aparecerá un halo de luz en el que si entramos curará nuestras heridas una vez.

Para superar la habitación con la diana y las flechas, habremos de lanzar una saeta contra el escudo que hay sobre la puerta, haciendo que ésta se abra.

La llave que hay tras una reja podrá conseguirse si activamos el imán en forma de esfera sobre altar que hay en la estancia de enfrente.





Los combates

Gracias al motor 3D con el que se ha realizado el juego, vamos a tener muchas más posibilidades de acción dentro de los combates que aquella de la que disponíamos en las anteriores entregas que disponían de vistas isométricas y cenitales. Podremos usar toda suerte de armas y ver cómo el Avatar adopta las posturas correctas para usarlas. Tendremos la posibilidad de realizar los típicos movimientos de los juegos arcade, como saltar, agacharnos y el movimiento lateral y podremos acceder a los hechizos de forma rápida, bien a través del libro, o bien situando los glifos que queramos en nuestro cinturón.





- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**



Por fin, ya podemos disfrutar de la conversión a partir de la máquina recreativa, también de Sega, de uno de los arcades de conducción más trepidantes y divertidos que se han podido crear en los últimos tiempos. «Crazy Taxi» os dará la oportunidad de ver en directo, aunque de una manera un tanto exagerada, las "pirulas" que son capaces de hacer los intrépidos taxistas estadounidenses con tal de conseguir un cliente lo más pronto posible.



Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Vibrator Pack • Acepta Racer Controller

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	93

El más arcade de los arcades de conducción, divertido como pocos. Los recorridos de los clientes siempre son los mismos, lo cual lo hace un poco monótono a la larga. El juego permite una libertad de acción sorprendente.

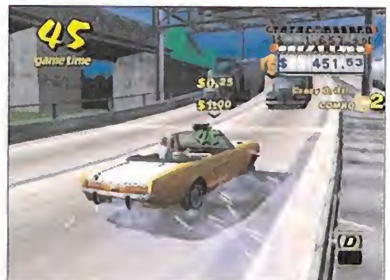
puntuación

total **90**

Crazy Taxi

¡Déjelo, me bajo aquí mismo!

En la ciudad amanece un nuevo día soleado y ¿apacible? ¡Por supuesto que no! Cuatro nuevas licencias de taxista han sido expedidas a otros tantos chiflados de la velocidad y el riesgo, Axel, B. D. Joe, Gena y Gus vienen dispuestos a reunir una fortuna a base de coger el máximo de clientes posible, aunque tengan que saltarse a la torera todas las reglas de conducción y poner en peligro a viandantes y vehículos. La máxima es llegar al destino en el menor tiempo y logrando las mayores propinas. Por suerte, en esta ciudad costera –amalgama entre Los Ángeles y San Francisco–, los policías que hay se pasan el día tomando leche malteada, al margen de lo que sucede en las calles, por lo que no hay peligro de multas.



El tiempo en «Crazy Taxi» es crucial, ya que de él dependeremos en todo momento, teniendo que recoger para ello a diferentes personas.



Cuanto más cerca nos quedemos de las personas que queremos recoger, menos tiempo tardarán en subirse al taxi.

Podremos elegir entre cuatro taxistas de características diferentes, para surcar las calles en busca de algunos dólares

DESARROLLO SENCILLO Y TREPIDANTE

El desarrollo de «Crazy Taxi» es tan sencillo como rápido y apasionante. Tras escoger uno de los cuatro conductores, apareceremos en una de las calles céntricas de la ciudad y ahí comenzará nuestro trabajo. En lugares concretos del mapeado, podremos encontrar clientes potenciales, los cuales vienen indicados por una señal de Stop en tres colores diferentes, verde, amarillo o rojo, los cuales simbolizan la distancia







Los simpactos con otros vehículos no siempre serán beneficiosos, por lo que habrá que esquivarlos.





La circulación urbana a veces puede llegar a ser de lo más terrible, pero para nuestro intrépido taxista no existe la palabra imposible.



La gran jugabilidad que nos ofrece «Crazy Taxi» nos va a permitir que cualquier camino sea perfecto y válido para llegar hasta el destino.

La ciudad en la que se desarrolla el juego es una mezcla caótica entre San Francisco y Los Ángeles

a la que se encuentra el destino requerido, lejano, medio o cercano, respectivamente. Una vez tengamos un cliente, una flecha direccional aparecerá en la parte superior de la pantalla, la cual deberemos seguir para llegar al sitio concreto. Cuantas más locuras hagamos al volante durante el recorrido y cuanto menos tiempo tardemos, mayor será la propina recibida y el tiempo añadido a nuestro contador, y así, hasta que llegue a 0 segundos el cronómetro, momento en que dará fin la partida y descubriremos la posición del ranking en la que hemos quedado clasificados.



TAN BUENO COMO EL ORIGINAL

Es que no se podía haber hecho mejor, pues con «Crazy Taxi» de Dreamcast se puede decir sin temor a caer en error, que se tiene la máquina recreativa en casa, con la jugosa salvedad de que no hay que echar continuamente una moneda en la ranura para poder echar una partida.

Los gráficos son fantásticos, y a pesar de los detalles con que está diseñada la ciudad, el tremendo tráfico existente y la gran cantidad de transeúntes que pueden verse por las aceras, no se ralentiza la acción ni un ápice, es más, resulta demasiado vertiginoso en algunas ocasiones cuando tomamos una cuesta abajo a todo gas, momento en el que resulta prácticamente imposible no chocarnos con algún otro vehículo, a no ser que contemos con una suerte sin igual, sin embargo, y dado lo disparatado del desarrollo, hasta las colisiones resultan hilarantes.

Podremos pasar horas, y horas sin descanso delante de nuestra Dreamcast, cogiendo clientes o simplemente haciendo locuras por la ciudad, ya que incluso esto es toda una delicia dada la enorme libertad de movimiento que ofrece el juego. Imprescindible en la colección si es que lo que verdaderamente se quiere es pasar ratos francamente entretenidos con la consola.

C.F.M.

Los cuatro taxistas del Apocalipsis

Estos cuatro elementos, que nadie puede explicarse cómo han conseguido el carnet de conducir y, mucho menos, la licencia de taxista serán los encargados de sembrar el pánico por la ciudad donde se desarrolla la acción y, encima, cobrar dinero:









AXEL: Buenos frenos, aceleración aceptable, velocidad punta, manejo y tracción medios.
B. D. JOE: La mejor velocidad punta, buenos frenos y aceleración. La peor tracción.
GUS: La mejor tracción y control. La peor aceleración y una velocidad punta moderada.
GENA: La mejor aceleración y mejores frenos. Buena tracción, y la peor velocidad punta.

Los trucos de «Crazy Taxi»

MODO EXPERTO: En la pantalla de selección de personaje, mantened presionados L + R + Start. Si lo hacéis correctamente, la palabra "Expert" aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla. No aparecerá ninguna señal de Stop ni flecha indicadora.
BICICLETA DE EMPUJE SECRETA: Completad los dieciséis niveles de Crazy Box para desbloquear el truco de la Bicicleta de Empuje de cada personaje. Para seleccionarla, en el modo arcade u original, destacad un personaje en la pantalla de selección y a continuación mantened L + R y presionad hacia arriba o hacia abajo.
QUITAR FLECHAS INDICADORAS: Mantened R + Start tan pronto como la pantalla de selección de personaje aparece. El mensaje "No Arrows" aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla, confirmando que se ha hecho correctamente.
QUITAR INDICADOR DE DESTINO: Mantened presionados L + Start tan pronto como aparece la pantalla de selección de personaje. El mensaje "No Destination Mark" aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla, indicando que el truco ha funcionado.
MODO DÍA SIGUIENTE: Mantened presionado R en la pantalla de selección de personaje y mientras elegís un conductor. El mensaje "Another Day" aparecerá y se modificarán varias posiciones en el juego, así como recorridos.
PERSPECTIVA ALTERNATIVA: Comenzad el juego en modo arcade u original. Presionad B en el control 3 para cambiar la vista a primera persona. Presionad Y en el controlador 3 para cambiar el ángulo de cámara. Presionad X, X, X, X en el controlador 3 para ver un cuentakilómetros. Presionad A en el controlador 3 para desactivar todos los modos previamente activados.

Banda sonora de impresión





Dos son los grupos encargados de amenizar las alocadas carreras de nuestros cuatro taxistas y son, nada más y nada menos, que Offspring y Bad Religion, dos de los grupos de rock más famosos del momento, con canciones como Way Down the Line y All I Want, en el caso de los primeros y Them and Us y 10 in 2010, en el caso de los segundos. Toda una delicia para los oídos más marchosos y, realmente, una banda sonora que va a la perfección con el desarrollo de la acción.

Punto de Mira

- Compañía: **CYBERLORE STUDIOS/ HASBRO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/JDR**



En «Majesty» las unidades tienen su propia vida y no obedecen directamente al jugador, como cabría esperar



CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 145 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Internet)

TECNOLOGÍA:	**60**
ADICCIÓN:	**65**

El apartado gráfico, tanto el diseño como las animaciones de los movimientos y los combates, no llama demasiado la atención por su calidad. El juego ofrece algunos detalles típicos de los juegos de rol, que gustarán, sin duda, a los aficionados al género. El escaso control sobre lo que está pasando resulta, en ocasiones, muy frustrante para el jugador.

puntuación total **60**



Majesty
Libre albedrío



El recaudador recoge los impuestos por su cuenta, sin necesidad de que le demos ninguna orden.



La posibilidad de utilizar los hechizos directamente, es quizá la parte más divertida del juego.

«Majesty» ofrece al jugador la oportunidad de asumir el trono de un reino de fantasía y de enfrentarse a las fuerzas oscuras, encarnadas por trolls, esqueletos y demás monstruos. Reúne muchos de los elementos de los juegos de campañas; es decir, en pequeños escenarios sucesivos, tenemos que asegurarnos la adquisición de los recursos para poder producir edificios y unidades militares con las que hacer frente a nuestros enemigos. Hasta ahí el juego no aporta nada nuevo con respecto a los clásicos del género. La innovación en este caso es que las unidades tienen su propia vida y no obedecen directamente al jugador. Y eso es lo primero que va a llamar la atención del usuario acostumbrado a los juegos de estrategia; que cuando intente pinchar una unidad con el ratón para decirle a dónde tiene que ir o a quién tiene que atacar, la unidad no le hará ningún caso y seguirá a su aire, deambulando por ahí de un lado para otro. Nuestras acciones quedan, pues, limitadas a construir edificios, producir unidades y desarrollar y lanzar hechizos (22 distintos) desde nuestro castillo. Lo demás, desde la adquisición de recursos –el recaudador de impuestos funciona solo–, hasta los movimientos y acciones de los soldados, son cosa de la IA. Lo único que se puede hacer en este sentido es ofrecer recompensas –en forma de pequeñas banderas– para que nuestras unidades se decidan a atacar o a explorar.

Si normalmente uno de los elementos más importantes de los juegos de estrategia es la inteligencia artificial –que cuando no es muy buena, el juego resulta desesperante–, en el caso de «Majesty» este problema se multiplica por dos: no sólo tenemos que tener en



«Majesty» sólo permite dirigir a los humanos; los monstruos siempre serán nuestros enemigos.

cuenta la IA del enemigo, sino también, y muy especialmente, la de nuestras propias unidades. La IA de nuestras unidades civiles es bastante limitada –no huyen cuando son atacadas, pero reparan automáticamente los edificios dañados–; las unidades militares, sin embargo, normalmente atacarán a un enemigo que se encuentre cerca aunque nunca tomarán la iniciativa a la hora de explorar territorios oscuros del mapa a no ser que les ofrezcamos dinero para hacerlo. Nuestros soldados tratarán de destruir en primer lugar la unidad o el edificio enemigo por el que se haya ofrecido más dinero. Si no están en pleno combate, y aunque el pueblo esté ardiendo en llamas invadido por trolls, nuestras unidades militares tratarán de refugiarse en las casas o cuarteles para recuperarse.

Los gráficos y las animaciones de los combates no son muy espectaculares, aunque están bien resueltos. El diseño de edificios, monstruos y guerreros humanos es el clásico del género fantástico-medieval y no sorprenderá a nadie. Siguiendo con la ambientación, los sonidos y los diálogos de los soldados y monstruos no son muy variados ni llaman demasiado la atención por su calidad, con lo que en este sentido el juego no pasa de un aprobado por los pelos. Sí se puede destacar cierto empeño por introducir algunos elementos clásicos de los juegos de rol. Por ejemplo, todas las unidades tienen su nombre propio y su mote que rara vez se repite. Por contra, el número de unidades militares distintas que podemos desarrollar es muy limitado.

El problema de «Majesty» es que resulta muy difícil evaluar hasta qué punto la victoria ha tenido algo que ver con nuestras decisiones. Además, cuando en el juego se acumulan las unidades y los combates, uno tiene la sensación de estar viendo una película.

L.E.C.

UNIDADES CON DEMASIADA INICIATIVA

Aunque en principio la idea de no dirigir directamente a nuestras unidades pueda parecer interesante, en la práctica es un auténtico caos. Los combates y los movimientos se desarrollan ante nuestros ojos de tal forma que da la sensación de que no tenemos nada que ver con todo lo que está pasando. Sólo podremos intervenir en las decisiones de nuestros soldados ofreciendo recompensas.


LO QUE ALGUNOS USAN PARA MATAR,
NOSOTROS LO USAMOS PARA JUGAR.
NI OLVIDES
BLACK
BW
WIDOW
NI PERDONES
JUEGOS EN RED E INTERNET
C/ CARDENAL CISNEROS, 28
METRO BILBAO

Punto de Mira

- Compañía: **INFINITE LOOP**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Coge un poco de «Age of Empires», aderézalo con unos tintes de «Total Annihilation» y añádele cierto gustillo medieval con el uso de hechizos, golems, dragones y demás elementos que recuerdan a «Heroes of Might and Magic» y tendrás una idea aproximada de las intenciones que persigue este recién llegado, «Tzar».



CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	75

La música no está a la altura de lo que se espera en los tiempos que corren. El número de edificios/unidades y la inclusión en papel de los árboles tecnológicos de cada civilización es de agradecer. Las tácticas de batalla se hacen difíciles con el movimiento de las unidades.

puntuación total **80**



Tzar. El Poder De La Corona

En busca del trono perdido

"Estrategia en tiempo real", se trata de una de las frases más repetidas en este mundillo durante los últimos años. Y, como os habréis imaginado, nos encontramos ante un nuevo título que va a poner esa frase en boca de muchos.

¿Ha llegado el momento de innovar de un modo definitivo en este género?, o mejor aún, ¿es posible innovar?, ¿está la gente cansada de tantos títulos que guardan gran parecido entre sí?, ¿por qué el gran aumento de potencia de los ordenadores actuales no se ve reflejado en gran medida sobre la mayoría de títulos de este tipo?... Son demasiadas preguntas seguidas sin fácil contestación. El tiempo dará y quitará razones, pero un soplo de aire fresco seguro que no vendría nada mal.

Y que conste en acta que todo lo dicho hasta ahora no va referido a este ni otros juegos concretos, tan sólo es una reflexión en voz alta que seguro se han hecho ya muchos de los aficionados al género. Y hablando ya del juego en cuestión, lo primero que llama la atención es su procedencia; una compañía europea casi desconocida cuyos integrantes se reconocen fans de juegos como «Starcraft»,

El manejo es similar al de otros títulos del género, por lo que la mayoría lo dominará en cuestión de minutos



Al final de la campaña nos espera el señor de las tinieblas con su fiel y numeroso ejército.



El día y la noche se sucederán de forma continua en «Tzar», aunque esto no tenga una repercusión real sobre el desarrollo de la acción.



Los mapas con nieve no son la tónica general de «Tzar», pero se agradece el cambio de estética que producen.



El enemigo suele tener la defensa bien organizada; en este caso una muralla puede ser suficiente para frenar nuestros intentos de ataque.



Los campesinos deben dedicarse, entre otras cosas, a labrar los campos para obtener alimentos. Sin esta buena base, poco se puede hacer.



Un ejército tan organizado como éste es casi imposible de conseguir. En este caso se trata del orden inicial de los soldados en una misión, no de una colocación hecha por el usuario.

La inclusión de los árboles de evolución –o tecnología– se está convirtiendo en algo obligado para las compañías



«Age of Empires», «Total Annihilation» y, cómo no, la saga «Warcraft». Ese fue el motivo que les impulsó a usar su experiencia en la materia para diseñar un juego que aunase lo que para ellos eran las mejores virtudes de los superventas, aderezado con ideas propias.

¿UN MOLDE IRROMPIBLE?

Los conceptos que dan vida al juego son de sobra conocidos por todos los que hayan hecho sus pinitos en títulos similares; con esto queremos decir que no se trata de un juego innovador en ninguno de sus aspectos. Su intención, o al menos así nos parece a nosotros, es poner un granito de arena en un género donde ya han hecho su incursión la inmensa mayoría de las compañías poderosas. Partiendo de esta base, ya podemos empezar a comentar algunas de las características de este título que ahora nos ocupa.

Aunque el modo de juego no varíe de manera sustancial con respecto a otros títulos de la competencia, siempre es muy de agradecer la inclusión de varias misiones que nos introduzcan de un modo progresivo en los aspectos más relevantes a modo de tutorial. «Tzar» cumple las expectativas en este apartado. En cuanto al interfaz, se engloba dentro del estándar que definió «C&C». No se echan en falta órdenes de movimiento compuesto –marcando puntos de paso–, agrupación de tropas ni órdenes de construcción múltiples. En cambio, el avance y la organización automática de las tropas son susceptibles de mejora. En cualquier intento de ataque veremos cómo nuestras unidades avanzan sin orden ni concierto y, además, no se respeta la velocidad de la unidad más lenta. Esto nos lleva a la desesperación en más de una ocasión al ver que nuestras unidades de caballería –las más rápidas– son las primeras en llegar al objetivo y por tanto las primeras en recibir daños. De igual modo, los arqueros no siempre avanzan a cola de pelotón, como sería de esperar. Si algo se desprende de todo esto es que no se encuentra a la altura del rey en este aspecto: «Age of Empires».

Los tipos de juego que incorpora son los habituales en estos casos, es decir, campaña, misiones sueltas, mapas aleatorios y multijugador (Internet incluido). La campaña no llega a la veintena de misiones, número no muy elevado, pero la dificultad aumenta de forma gradual y los últimos desafíos nos van a llevar más tiempo de lo esperado. En cuanto a las misiones, no son muchas las que se incluyen en el CD, pero gracias al editor que incorpora no será muy difícil encontrar pronto nuevas creaciones en Internet. Incluso la distribuidora del juego va a lanzar nuevas misiones en su Web que complementen la misión del Cid que viene incluida.

DIGNO REPRESENTANTE

Técnicamente, sin destacar en ningún aspecto, cumple con su cometido. Gráficos en dos dimensiones bastante agradables, efectos de día y noche, fenómenos meteorológicos que no influyen en el desarrollo del juego y un sonido ambiente muy logrado son algunas de sus características.

Distinta consideración merece la música de ambiente, elaborada por completo con sonido MIDI lo que hace que su calidad dependa por completo de la calidad de los instrumentos de la tarjeta de sonido, y teniendo en cuenta las tarjetas que tienen la mayoría de usuarios, el resultado será bastante poco llamativo. ¿No había suficiente espacio para incluir pistas de CD audio? –a nosotros nos parece que sí–, y si ese era el problema, ¿no conocen la existencia del MP3? La música es un elemento fundamental para crear el ambiente adecuado y con ejemplos como este sólo podemos acordarnos de cómo eran las melodías hace varios años.

Sin tener en cuenta este detalle, nos encontramos ante un juego bien cuidado y listo para ofrecer muchas horas de entretenimiento, sobre todo a aquellos que no hayan jugado hasta ahora demasiado a los RTS. Los que no cumplan esta última advertencia es posible que no encuentren innovaciones que les motiven lo suficiente como para sentirse verdaderamente atraídos por él. Hace un par de años hubiera sido una auténtica estrella, pero ahora la competencia es muy dura.

En cualquier caso, está traducido y doblado al castellano y su precio, muy por debajo de la media, son elementos a tener en cuenta, que hacen de él un programa muy interesante.

J.J.V.

No todo es construir

Aunque levantar ciudades de la nada para luego atacar al enemigo será una labor bastante habitual en «Tzar», no va a ser éste nuestro cometido en todas y cada una de las fases de la campaña. Como todo RTS que se precie, también nos encontraremos directamente ante situaciones de emergencia que deben ser resueltas con la mayor celeridad posible. Entre ellas podemos destacar interceptación de tropas, defensas de ciudades, incursión en fortificaciones enemigas, misiones de escolta, desembarco en islas, etc.

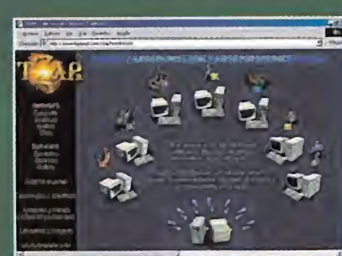


Mapas y misiones a medida

Cada vez más, los usuarios piden la posibilidad de crear y editar sus propios mapas y misiones. Es una forma sencilla de alargar la vida de un producto, especialmente en estos días en los que la mayoría tienen acceso, de uno u otro modo, a internet. Es habitual encontrar creaciones de calidad sobresaliente e incluso la propia distribuidora se ha comprometido ha incluir nuevas misiones relacionadas con El Cid a partir del día en el que el juego comience a venderse en nuestro país.

En la página donde se podrán descargar esas nuevas misiones (www.fxplanet.com) se va a tener la posibilidad de buscar jugadores de partidas en red, lo que facilitará en gran medida el desarrollo de este tipo de partidas.





Tzar Estrategias básicas

MATERIAS PRIMAS

Todos los RTS limitan las posibilidades de expansión y evolución mediante la necesidad de ciertas materias primas que se encuentran repartidas por el mapa de un modo más o menos uniforme –dependiendo del mapa en cuestión– y «Tzar» no es ninguna excepción en este aspecto. Inicialmente, algunos juegos sólo contaban con recurso para crear todos los edificios y unidades, por ejemplo oro. Otros títulos, como «Total Annihilation» se basaban en dos: metal y energía. En esta ocasión, de forma similar a «Age of Empires», contamos con cuatro; pasemos a comentar cuáles son estos recursos tan preciados:


MADERA


ORO


COMIDA

COMIDA

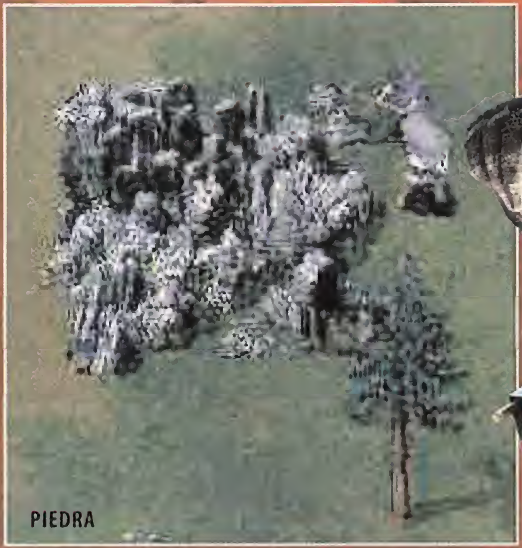
Va a ser imprescindible para crear todo tipo de unidades, ya sean campesinos o unidades militares. Los primeros sólo consumen este recurso, mientras que algunos de los segundos también necesitan de otra cantidad extra para generarse. Para conseguirla debemos aprovechar los tres recursos naturales que nos brinda la madre naturaleza: agricultura, ganadería y pesca. Esta última, sobre todo, debe ser bien aprovechada en los mapas donde nuestra situación así nos lo permita. Las granjas nos darán opción a mejorar la productividad de nuestros campesinos a cambio de algo de oro.

MADERA

La tala indiscriminada de árboles es una labor que debe realizarse con mucho cuidado –como se nos ha mostrado en la realidad en numerosas ocsiones– para no sufrir escasez en los momentos finales. Gracias a ella vamos a poder crear granjas, armas, barcos, etc., y con la serrería, además de hacer el camino de transporte más corto a los leñadores, vamos a poder mejorar el nivel de producción.

PIEDRA

Las canteras de piedra no son tan comunes como los árboles, pero a cambio permiten extraer mucha más cantidad. Un almacén cerca de cada cantera es una opción muy a tener en cuenta.


PIEDRA

ORO

De aspecto muy similar a las canteras de piedra, nos va a permitir mejorar las habilidades de nuestro pueblo en múltiples aspectos: armas más avanzadas, caballos, máquinas de guerra, mejoras en la producción, etc. Un almacén también es recomendable en las cercanías.
Si alguno de estos materiales escasea y nos encontramos con la absoluta necesidad de conseguirlo, siempre podremos recurrir a las tabernas, edificios donde podemos intercambiar un material por otro aunque tengamos que pagar un abusivo precio por ello.



PIEDRA SOBRE PIEDRA

Crear un pueblo autosuficiente y con un poder ofensivo y defensivo suficiente es el objetivo de las siguientes líneas. Evidentemente, cada mapa es un mundo, pero vamos a intentar partir de un mapa lo más estándar posible.



La primera opción interesante, tras poner a trabajar a los campesinos existentes si los hubiese –en tareas variadas para conseguir un poco de todo–, es desarrollar el feudalismo en el castillo. De este modo abarataremos el coste de la creación de campesinos, algo bastante normal en los primeros compases.



Ahora llega el momento de crear unos cuantos campesinos y planificar la estrategia de búsqueda de materias primas. Lo primero puede ser comenzar con la comida para lo cual crearemos una granja y buscaremos la posibilidad de pescar –depende del mapa y la posición en éste–.



Para aprovechar convenientemente los yacimientos de piedra y oro colocamos un almacén entre ambos. Esto agilizará la producción de manera espectacular y lo mismo ocurrirá con la madera si colocamos una serrería en un lugar adecuado.

T R U C O S

Para activar los trucos de «Tzar» hay que activar la ventana de mensajes y teclear los siguientes códigos:

Hmpetleva: 50,000 unidades de cada uno de los cuatro recursos. ¿Suficiente?
Hmshowgrid: Muestra una rejilla sobre el mapa.
Hmreveal: Muestra todo el mapa.
Hmnofog: La niebla de guerra desaparece.
Hmbuildozer: Construcción mucho más rápida.
Hmnext: Pasa automáticamente de nivel (en el modo campaña).
Hmspawn: Crea unidades. Por ejemplo, hmspawn peon.
Hmgod: Las unidades y edificios seleccionados pasan a ser invulnerables.
Hmnopop: Incrementa en 1000 el límite de población.
Hmnotech: Todas las tecnologías disponibles.
Hmgive <nombre_jugador> 1000g: añade 1000 unidades de oro al jugador indicado.
Hmmap <nombre_mapa>: inicia el mapa indicado.
Hmdiscover <tecnología>: activa la tecnología indicada.
Hmspy: Visualiza lo que las unidades seleccionadas puedan visualizar.
Hmusurp: Controlas las unidades seleccionadas.
Hmhunt: Acaba con todos los animales.
Hmtimer: Muestra el tiempo desde el comienzo en una unidad poco común: milisegundos.

Aunque no aporte ninguna novedad de importancia al género, "Tzar" puede ofrecer muchas horas de entretenimiento a aquellos que quieran iniciarse en este género



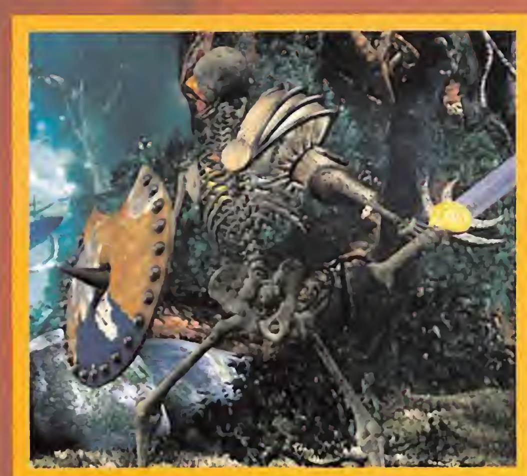
La población sigue aumentando y no disponemos de una infraestructura adecuada, lo que nos obliga a construir unas cuantas casas más –no importa pasarse, siempre serán aprovechadas–. A esto añadimos nuestros primeros barcos de guerra, un cuartel, una herrería, un establo, un taller de máquinas de guerra y una academia militar que mejore la capacidad de nuestros guerreros. Nuestros primeros guerreros deben permanecer muy atentos ante las posibles primeras incursiones de exploradores enemigos. Pero tampoco están de más unas cuantas torres de defensa que acaben con cualquier enemigo despistado.



Es posible que haya partes del mapa que no se encuentren habitadas por ningún jugador y en ellas se encuentren importantes fuentes de recursos. Hacerse con ellos siempre será una ventaja, a veces insalvable. Si el mapa tiene agua, como el que aparece en el ejemplo, construye un barco que te permita transportar varios campesinos, acompañados de milicia, y conquista nuevos territorios.

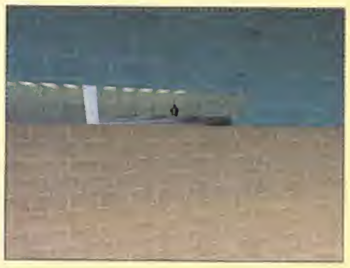


Es momento de recapacitar y observar cómo ha ido la evolución de nuestro pueblo. ¿Tenemos las suficientes defensas?, ¿la producción es equilibrada?, ¿nuestro ejército está bien organizado?, ¿hemos desarrollado un buen nivel tecnológico? Las respuestas a estas preguntas os van a dar la clave para organizar las siguientes acciones, pero una muralla, una catedral, entrenamiento para nuestras unidades y mayor número de puestos de guardia son una opción a tener en cuenta. A partir de ahí se pueden desarrollar las habilidades mágicas construyendo una torre mágica, etc. No se puede abarcar todo, así que cada jugador debe elegir cuál será el camino a seguir.



- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**





«Interstate 82» se presenta como un juego muy adictivo y lleno de estupendos detalles



CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 390 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	85

Todo el entorno gráfico y sonoro es notable, aunque mejorable. La respuesta del coche y su manejo están orientados a mejorar la jugabilidad. Aunque no aporta prácticamente nada nuevo, hará las delicias de los seguidores del género.

puntuación

total **82**



Interstate 82

El diablo sobre ruedas

Desde el viejo «Turbo Sprit» –para los nostálgicos de la prehistoria de los PCs– hasta el día de hoy –con programas como «Re-Volt»–, siempre ha aparecido con mayor o menor frecuencia un tipo de juego en el que se ofrece la posibilidad de disparar mientras se conducen coches espectaculares.

En «Interstate 82» se trata de ir superando una serie de misiones, dentro de una argumento general que está encuadrado en un ambiente mezcla de Mad Max y Miami Vice. Las misiones son muy variadas y no sólo se trata de disparar como locos a los otros coches; también habrá que moverse por los laberintos de calles usando el mapa, resolver pequeños puzzles, o incluso realizar peligrosos saltos con nuestro coche. En ese sentido el juego es muy variado y entretenido. También cuenta con una gran cantidad de escenarios de todo tipo –desde ciudades como Las Vegas hasta carreteras estrechas en medio de un desierto–, diseñados con mucho realismo y con una gran cantidad de detalles. Y es que los detalles, que es lo que siempre separa lo mediocre de lo bueno, son lo mejor de este juego. Desde los reflejos de las farolas o las gotas de lluvia que se estrellan contra el cristal de nuestra "cámara" –la genérica, siempre situada detrás del coche o del personaje– hasta la posibilidad de que nuestro personaje recite un poema medieval pulsando en pleno combate la tecla "p". Los controles, aunque complicados, son redefinibles.

Se puede, entre otras muchas cosas, apagar y encender las luces –para dificultar el blanco a nuestros enemigos–, tocar el claxon, apagar el motor, usar el freno de mano para hacer trompos, elegir entre muchos modelos distintos –desde coches de época hasta autobuses, pasando por los deportivos de los años 80–, o cambiar el armamento o el color de la carrocería –cuando se juega la aventura hay que ir recogiendo dinero para mejorar nuestro vehículo–.



Los combates están muy bien resueltos y resultan divertidos y espectaculares.



«Interstate 82» cuenta con numerosos escenarios que destacan por su calidad y sus detalles.

El capítulo gráfico es notable, los movimientos son suaves y el coche responde muy bien permitiendo un manejo sencillo sin tener que estar frenando en cada curva. En ese sentido, los programadores han sacrificado la velocidad máxima –que no es muy elevada– en pro de la jugabilidad en los combates. El armamento también es muy variado y espectacular. Contamos con ametralladoras de todos los calibres, lanzamisiles, aceite, e incluso con un lanzallamas que prenderá fuego al coche de nuestro enemigo hasta convertirlo en un montón de cenizas. Las características del coche que elijamos son también muy importantes a la hora de decidir la estrategia en el combate. Si nuestro vehículo es muy pesado, por ejemplo, podemos buscar tranquilamente el choque frontal con la seguridad de que el otro automóvil saldrá por los aires.

Los sonidos y la música son también un elemento a tener en cuenta. El juego dispone de una banda sonora más bien movidita y rockanrolera, unos efectos muy realistas y unos diálogos bastante cinematográficos y a ratos hasta emocionantes.

«Interstate 82» es un programa adictivo, que hará las delicias de los amantes del género. El nivel de dificultad no es muy alto, lo que asegura un buen número de horas de diversión en la aventura.

L.E.C.



BAJARSE DEL COCHE

Sólo tienes que pulsar una tecla y... ¡ya estás fuera! Puedes bajarte del coche y enfrentarte a tus enemigos con una pistola, o montarte en otro coche vacío abandonado, o entrar en las casas. Si usas la cámara subjetiva, la perspectiva será la misma que la de juegos como «Quake»: sólo "tus ojos" y una pistola delante de ti en la mano. Eso sí, ten cuidado porque cuando te bajas del coche eres mucho más vulnerable, más lento y tu armamento reduce sensiblemente su poder de destrucción... aunque a veces, cuando tu vehículo está a punto de explotar, no te quedará otro remedio que abandonarlo y confiar en tu puntería.



La herramienta de autoedición definitiva para todos los hogares y negocios en expansión
Diseñado para Microsoft Windows 95
Serif PagePlus
CD-ROM Para Windows
Edición doméstica/profesional exclusivamente para Windows 95
Por sólo 4.995 Ptas. 30,02 Euros
VERSIÓN TOTALMENTE EN ESPAÑOL
¡¡GRATIS!!
100 asistentes para páginas
50 imágenes PhotoCD
100 Fuentes TrueType
1000 gráficos/bordes
Folletos e informes
Cree material empresarial de gran impacto, incluyendo bonitas portadas de informes, folletos informativos acerca de sus productos y folletos publicitarios con mucho colorido.
Carteles y Posters
¡Haga que todo el mundo sepa lo que va a ocurrir!. Anuncie una fiesta de cumpleaños, un suceso en su empresa, un rastrillo, la llegada de un nuevo miembro a su familia y mucho más.
Papelería empresarial
La mejor forma de mejorar el aspecto de su negocio. Diseñe papeles con membrete, sobres, hojas de memorandos, portadas de fax y tarjetas de visita de la misma forma.
Folletos
Catálogos
Informes
Anuncios
Boletines
Prospectos
Tarjetas
Páginas de Internet
Carteles y posters
Etiquetas y adhesivos
Papelería empresarial
autoedición
¡Hágalo todo con Serif PagePlus!
¡Diseñe e imprima rápidamente todos estos proyectos y muchos más!. Asistentes automatizados le ayudan a crear documentos domésticos y empresariales de calidad profesional en muy poco tiempo. Una inmensa biblioteca de fuentes, imágenes prediseñadas y fotos.
A la venta en todos los quioscos de prensa
SERIF
Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o por correo electrónico a: pedidos@hobbypress.es
AS GRUPO AXEL SPRINGER
HOBBY PRESS

- Compañía: **WESTWOOD STUDIOS/E.A.**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**

Westwood Studios ha conseguido asombrarnos de nuevo con «Nox», un programa que, en un primer momento, parecía que iba a seguir la estela de «Diablo» y que, finalmente, ha conseguido adelantar en el tiempo a «Diablo II», dándole muchas posibilidades de situarse por encima del buque insignia de Blizzard. Tan pronto como salga «Diablo II», tendremos una pugna de titanes servida, aunque «Nox» juega con la ventaja de haber salido al mercado a la venta unos meses antes. ¿Sera esto suficiente?





CPU: Pentium 200 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	81
ADICCIÓN:	90

El detalle de los gráficos es increíble, el cual se nota sobre todo en el diseño de los edificios y construcciones. Las teclas que vienen predefinidas son un tanto extrañas y habrá que redefinirlas para un juego más cómodo. Las posibilidades de juego, en lo que a combinación de hechizos y habilidades se refiere, son infinitas.

puntuación

total **91**

Nox

Acabará con el "Diablo"

Quien le iba a decir a Jack, un modesto mecánico de coches, con un más modesto aún apartamento al Sur de Florida, que aquel adorno de cristal que tenía sobre la televisión era en realidad un vehículo de nexo entre su mundo y otra dimensión paralela y, sobre todo, quién le iba a decir a él, que por sostenerlo en sus manos justo cuando la bruja Hecubah realizaba al otro lado de la realidad el sortilegio para llevarlo hacia sí, sería arrastrado de igual manera, teniendo que convertirse en aquel que debería hacerla frente si es que quería volver a la Tierra.

Un argumento ciertamente típico, pero perfectamente planteado a lo largo de la aventura, pues partiendo de esa base, y gracias a las periódicas apariciones estelares que hará Hecubah en los momentos más inoportunos dificultándonos la labor sobremanera, veremos cómo la madeja de los eventos se va entretejiendo mientras aumentamos nuestra experiencia y poder de combate, ayudando a todo aquel que se cruza en nuestro camino, eliminando a los esbirros de la hechicera y superando los diferentes enigmas que se nos proponen en nuestra carrera, hasta llegar por fin a nuestro objetivo final, la recuperación del supuesto adorno de cristal, tal vez la única manera posible de volver a nuestro mundo natal.

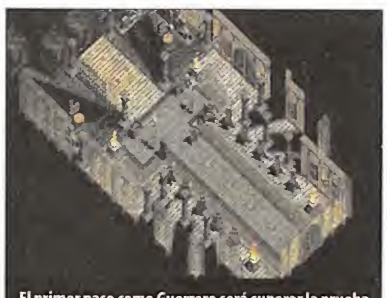
«Nox» será uno de los pocos, sino el único juego, que consiga hacer verdadera sombra a «Diablo II»



El Conjurador puede usar su habilidad de encantar criaturas para dominar a otros seres inmundos.



Los nodos de maná servirán para recargar nuestra fuente mágica que mermará al realizar hechizos.



El primer paso como Guerrero será superar la prueba del Guante, una gruta llena de trampas.



En el inventario tendremos a nuestra disposición la información sobre el equipo que llevamos.

TRES PERSONAJES A ELEGIR

Al comienzo de la aventura deberemos elegir qué tipo de personaje queremos que encarne Jack. ¿Será, tal vez, un musculoso y altivo guerrero capaz de manejar cualquier arma que caiga en sus manos con total maestría y de atemorizar a su enemigo solamente con lanzar un grito? ¿Hará las veces de un Conjurador, rápido, ágil, certero con su arco y capaz de poner bajo su dominio cualquier criatura que se acerque hacia su persona? ¿O bien preferirá convertirse en un estudioso hechicero, capaz de canalizar las fuerzas que fluyen





Las trampas y los Bombarderos desencadenarán un grupo de hechizos de manera simultánea.

Podremos elegir entre tres tipos de personaje en «Nox», el Guerrero, el Hechicero y el Conjurador, cada uno de los cuales tiene sus propias habilidades en muy diferentes campos



En las partidas multijugador podremos ver dónde hay lugares donde luchar y elegirlos en el mapa de la región.



A pesar de carecer de aceleración 3D, «Nox» tiene una calidad gráfica sobresaliente.



La habilidad del Cojurador para hacer o crear fuego le sacará de más de un apuro.



Al subir un nivel de experiencia, podremos ver un espectacular juego de luces cayendo sobre el héroe.



a su alrededor y convertirlas en prodigios capaces de provocar un caos total, como hacer que surjan esferas ígneas de sus manos, o desatar un destructor rayo de electricidad pura desde la punta de sus dedos e incluso generar un rayo de pura muerte condensando un deseo de carácter destructivo?
De nuestra decisión dependerá el transcurso de la historia que tomemos, pues aunque el final sea siempre el mismo, los caminos deberán ser diferentes a la fuerza, ya que un guerrero nunca podrá seguir el camino de la magia y viceversa.

Y POR FIN TOMÓ LA DELANTERA

Como era de esperar, la informalidad de Blizzard a la hora de mantener las fechas de lanzamiento, le han dado a Westwood la oportunidad de adelantarse a su lanzamiento estrella, «Diablo II», poniendo a la venta «Nox», el cual tiene una calidad tecnológica y un nivel de jugabilidad suficientes como para plantarle cara y, si no se avispan los señores de Blizzard, subírsele a los hombros haciendo que ésta compañía pierda mucha clientela fija.
En lo que a posibilidades de juego se refiere, casi se podría afirmar que «Nox» es superior, pues contamos con el juego estratégico de las trampas y los bombarderos, por parte de los personajes de naturaleza mágica, y de las habilidades contra la magia del guerrero.
Los gráficos, por lo que hemos podido ver de «Diablo II» y lo que vemos en el juego que nos ocupa, tienen una calidad similar, que roza el sobresaliente, al igual que los efectos visuales, como fuentes de luz, hechizos explosiones y demás.
A pesar de mantener nuestra posición objetiva, no podemos más que alegrarnos por Westwood Studios, pues no sólo han cumplido con las fechas previstas, sino que el juego les ha salido además bordado.

C.F.M.

Cómo registrarse en westwood.com

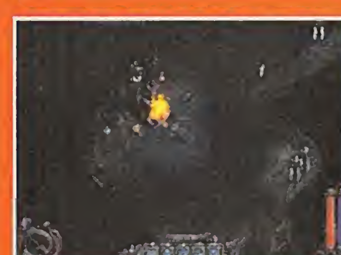


Si disponemos de una conexión a Internet, podremos jugar con «Nox» en los servidores de Westwood, con todas las ventajas y consecuencias positivas que ello conlleva. Formar clanes, participar en divertidas partidas con otros usuarios de «Nox» de cualquier parte del planeta. Westwood ha dispuesto, dentro de sus servidores, varios canales de juego, americanos y europeos,



que tendremos que elegir según el país en el que nos encontremos, y dentro de cada uno de estos, varios subcanales donde la temática de juego es diferente. Podremos simplemente chatear con los demás aficionados o lanzarnos a jugar una partida creada o bien crear una nosotros. Diferentes tipos de juego como Arena, Rey del Mundo o Capturar la Bandera, estarán disponibles para ser modificados a nuestro gusto en cuanto a tiempo de juego, número de victorias, número máximo de jugadores, etc.





NOX *Toma el control*

Seguidamente os traemos unos consejos para que vuestro deambular por el mundo de «Nox» no sea caótico. Así, hemos pensado que la mejor manera de hacerlo, y dado que muchos no elegiréis al mismo personaje para encarnar a Jack, es deciros cómo han de ser los primeros pasos con cada uno de los héroes que nos propone el juego de Westwood.



LA EXPLORACIÓN, UNA FUENTE DE RIQUEZA

«Nox» es un juego en el que la exploración puede ahorrarnos muchas monedas de oro. Siempre se podrá elegir el camino más fácil y dirigirnos a las tiendas para comprar aquello que necesitemos, ya sea armadura, armas, hechizos o incluso comida, pero es un hecho indudable que siempre vamos a poder encontrar lo mismo en algún baúl oculto en la zona, o fuera de ésta, y completamente gratis. Un ejemplo muy cercano al comienzo del juego con el Conjurador es que una vez hemos llegado a la primera ciudad, podremos entrar a la tienda que hay justo enfrente y comprar tanto una camisa, como unos pantalones medievales, pero si en vez de hacer esto, nos preocupamos por visitar la casa que está justo enfrente, descubriremos esta clase de ropa, con lo que nos ahorraremos ese dinero, y además podremos ganar una cierta cantidad, vendiendo nuestra ropa del siglo XX. Otro caso del Conjurador que puede verse en esa misma ciudad es cuando tenemos que comprar un arco para presentarnos al concurso de tiro con arco. Con toda seguridad podremos adquirirlo en la tienda al precio de 500 monedas de oro, después de ayudar al alcalde limpiando la plaga de arañas venenosas que hay en su casa, pero si vamos a un callejón que hay hacia el Sur, un hombre enjuto nos venderá uno de contrabando por 100.



EL VESTUARIO DEL CONJURADOR

Los Conjuradores podrán usar armaduras de cuero, cuero tachonado y el resto de aquellas que tengan características de peso similares, pues cuentan con su rapidez y agilidad como puntos defensivos vitales, y otro tipo de protección más pesado, les impediría moverse con total libertad. Igualmente, sus armas son más de carácter incursivo y defensivo que de combate abierto, así, están especializados en el manejo del arco, y el chackran.







PRIMEROS PASOS PARA UN CONJURADOR

De haber elegido los pasos de un Conjurador, habréis de saber que una de las máximas que hay que tener en todo momento es que formamos un solo ser con la Naturaleza. No importa cuáles sean las criaturas que puedan acecharnos, siempre habrá alguna manera de entrar en su racionalidad instintiva, comprender los motivos básicos que la mueven y, finalmente, tratar de dominarla para que lleve a cabo todas aquellas acciones que creamos convenientes.

Un Conjurador es un personaje equilibrado, tanto en las dotes físicas, como en las mágicas. No llegará a tener la maestría en el combate del Guerrero, ni gozará de los poderes arcanos del Hechicero, pero en la compensación que posee basará la clave de su éxito.

Los Conjuradores tienen la habilidad principal de influenciar a cualquier criatura que conozcan previamente. Una vez bajo nuestro control, podremos obligarlas a que lleven a cabo una serie de sencillas acciones, que irán desde la protección de nuestra persona, hasta la vigilancia de una zona concreta, pasando por la exploración de la zona circundante y la caza de cualquier enemigo. Para ello, primeramente, necesitaremos el hechizo de encantamiento y, de forma complementaria, los pergaminos explicativos de cada raza, pues dependiendo de los que tengamos, esas serán las razas que podremos controlar de alguna manera.

A la hora de equipar a un Conjurador, nos encontraremos con ciertas limitaciones. Primeramente, no podrá vestir ningún tipo de armadura pesada, como la de anillas o la de placas, ni podrá blandir ningún arma de combate cuerpo a cuerpo que no sea un bastón. En cuanto a las armas a distancia, contará con un amplio abanico de ellas, desde el arco o la ballesta, hasta el chackran o las shuriken, por nombrar algunas.

CRIATURAS BAJO NUESTRO CONTROL

Al poner una criatura bajo nuestro dominio, la mente del Conjurador se fusiona con la del ser, de ahí que existan ciertas limitaciones a la hora de ejercer el control sobre entes menores. Primero, dependiendo del poder de la criatura, así de difícil nos será ejercer nuestro control sobre ella y más tiempo nos llevará, en consecuencia, conseguirlo, durante el cual deberemos evitar ser atacados de cualquier manera y habrá que mantener una cierta proximidad al objetivo; segundo, según sea el tamaño, así será el tamaño que ocupe en la mente del Conjurador, de manera que de tratarse de criaturas pequeñas, podremos dominar hasta cuatro, si son de tamaño mediano, dos y de ser grandes, solamente una.

No siempre convendrá darles la misma

orden a todas las criaturas, pues en ocasiones será preferible enviar una a que explore la zona, mientras otra nos protege de los peligros, aunque también podemos mandar a todas, confiando en que nuestras armas y hechizos puedan preservarnos de los ataques enemigos.

Una criatura especial con que contará el Conjurador será el Bombardero, una criatura de origen mágico, cuya única misión será sacrificarse a sí misma, lanzándose contra un enemigo y liberando su mortífera carga, que podremos elegir libremente, de entre los hechizos que contemos, con la única salvedad de que no pueden ser repetidos. Hasta un total de seis diferentes tendremos la posibilidad de combinar para ver el efecto conjunto.

Una mezcla que hemos encontrado muy útil en los primeros compases del juego será, primeramente, un Stun (Paralizar), a continuación un Meteor (Meteorito), que no podrá evitar al estar parado y, por último, un Slow (Lento) para que se mueva más lentamente la criatura durante un corto periodo de tiempo, lo que nos dará la oportunidad de lanzarle un nuevo Meteorito sobre la cabeza, haciendo así la friolera de hasta 75 puntos de daño.





EL VESTUARIO DEL GUERRERO

El vestuario del guerrero será básicamente, la mejor y más resistente de las armaduras, el escudo que mejor proteja los puntos vitales de nuestro cuerpo y el arma mejor forjada para asestar los golpes más demoledores. Por supuesto, a pesar de que su naturaleza es no mágica, podrá usar armamento con ciertas propiedades mágicas y armaduras dotadas de ciertas habilidades protectoras.



EL VESTUARIO DEL HECHICERO

Tal vez el Hechicero sea la clase que tenga más restringido el uso de armaduras y armas, pues se supone que físicamente es el más débil, y que necesita una libertad de movimiento total para poder llevar a cabo los gestos de invocación. Así, tendrá a su disposición toda una serie de túnicas de protección (mágica y no mágica) y ropa gruesa y para el ataque, bastones, algunos de ellos mágicos.

PRIMEROS PASOS PARA UN HECHICERO

Con el Hechicero tendremos la desventaja de que no puede usar ningún tipo de armadura, aparte de túnicas y sombreros de mago, obviando la ropa medieval que la pueden usar los tres clases.

Igualmente nos pasará con las armas, pues únicamente podremos usar bastones y, en contadas ocasiones, dagas, pero donde reside la fuerza auténtica del Hechicero es en sus sortilegios, pues contará tanto con hechizos de defensa, tanto contra los elementos, como contra ataques físicos, como de ataque y estos últimos son los más destructivos de todo el juego. Además, tendrá en su haber la posibilidad de activar los poderes de ciertos bastones, como el de relámpago, el de bolas de fuego o el de rayo de muerte, que ninguna otra clase sabe utilizar.

El Hechicero contará además con su sabiduría a la hora de confeccionar trampas mágicas, de funcionamiento parecido al del Bombardero del Conjurador, en cuanto a la liberación de los hechizos que hayamos juntado previamente, pero diferente en cuanto a que las trampas son estáticas. Se sitúan allá donde realicemos el sortilegio, para ocultarse a continuación esperando que algún alma bastante incauta la pise, activando el mecanismo.

PRIMEROS PASOS PARA UN GUERRERO

El brazo armado del Guerrero golpea sin compasión sobre los enemigos. Capaz de manejar con maestría cualquier arma, sin importar su naturaleza o tipo, el Guerrero ha prescindido por completo de las fuerzas mágicas de la naturaleza, confiando más en la de sus brazos pues está seguro de que puede controlarla, mientras que las otras son demasiado caóticas para su comprensión. Por esta razón, tiene vetado el uso bastones mágicos y otros utensilios de características similares. Para el combate a distancia, el Guerrero podrá usar las Shuriken, un mortífero arma ninja.

Con el tiempo y la experiencia, este personaje aprenderá ciertas habilidades que podrá usar en combate y que, usadas de forma eficaz, le servirán hasta para derrotar al más poderoso de los magos; una carga bestial en la que empleará todo el peso de su cuerpo para golpear al enemigo, aunque habrá que tener cuidado de no errar la dirección, impactando contra una pared u otro objeto, recibiendo nosotros el daño y quedando además aturdidos; un grito gutural, que le servirá para romper la concentración que necesitan los hechiceros para realizar sus sortilegios.

Dada la tremenda habilidad del Guerrero en el combate cuerpo a cuerpo, no tendrá casi nunca problemas con los enemigos que luchen de esta misma manera, sin embargo, los mayores quebraderos de cabeza se los darán los adversarios que usen armas de distancia o magia. Para los primeros, emplearemos la carga para acercarnos rápidamente, anulando así su arma y después les daremos el golpe de gracia con nuestro arma; en el caso de los segundos, el sistema será más complicado, pues hay que mezclar sabiamente la habilidad de grito con la de carga, lo primero para evitar que nos lancen esos hechizos y lo segundo para asestarles un buen golpe mientras aún están aturdidos. Mucho cuidado con el uso excesivo de las habilidades, pues terminan por cansarle, dejándole casi indefenso.



NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

Los Sims



Llevar la basura sin salir de casa: en los primeros niveles es un engorro andar limpiando la basura. Cuando se llene un cubo simplemente manda a un Sim a sacar la basura, nada más recogerla cancela la acción (dejará la basura en el suelo). Ahora puedes recogerla de nuevo y meterla en la papelera, observando que curiosamente no se llena, con esto nunca deberás sacar la basura nunca más.

Pagar facturas: para pagar sólo la mitad sigue estas pautas; recoge las facturas, pero no las pagues hasta que no lleguen otras, cuando lleguen las segundas, no las recojas, simplemente paga las anteriores, al ir al buzón a dejar las anteriores, las nuevas desaparecerán sin más, incluso puedes esperar a que las facturas que estén fuera se pongan en rojo y te quitaras tres facturas de un golpe pagando sólo una.

Construye castillos en el aire: los segundos pisos, e incluso toda la casa, pueden estar sin un primer piso debajo, totalmente en el aire, basta con construir una base con muchas columnas, luego se construye un segundo piso completo –sin ninguna pared– y se eliminan los pilares de abajo. No olvides colocar escaleras, al menos una, antes de acabar con los pilares.



Nox

PC

Accede a la consola pulsando "F1" durante el juego. Una vez en ella, teclea "Racoiaws" para activar el modo Trucos. Una vez activo, puedes escribir cualquiera de los siguientes códigos:

set god: Modo Dios y Mana Infinito.
help cheat: Muestra la lista de trucos.
cheat ability: Inicializa las habilidades del usuario.
cheat goto x y: Te mueve al punto indicado por coordenadas (x y).
cheat health: Restaura la vida.
cheat mana: Restaura el Mana.
cheat level #: Te manda al nivel #.
cheat spells: Pone todos los hechizos al nivel indicado.
cheat gold #: Da el oro # al personaje.

PC Atletismo 2000

PC

Cuando entramos en el modo Training Decathlete, nos aparece la pantalla donde debemos decidir las características de nuestro atleta. Despues de haber puesto nuestro nombre, decidido la modalidad en que queremos que destaque nuestro atleta y despues de dar los puntos a las características del jugador (tiro, velocidad, resistencia...), tenemos que pulsar el botón ayuda, y despues de cerrarlo veremos como las características de nuestro jugador han aumentado –este aumento va en proporcion a la especialidad del atleta y los puntos otorgados a cada característica del mismo–, y esto lo podemos hacer tantas veces como queramos hasta conseguir el maximo en cada característica –salvo en el de fatiga–.

Hype: The Time Quest



Durante el juego, introduce cualquiera de los siguientes trucos:
thundergod: Modo Dios.
hype: Rellena tus puntos de vida.
druide: Toda la magia.
gork: Toda la armadura.
glittergold: Dinero.
littletroll: Activa la regeneración de vida cuando se para el personaje.
littlegogoud: Activa la regeneración de magia cuando se para el personaje.
hermetik: Activa la magia infinita.
houdini: Te da flechas infinitas.
ouioui: 10 flechas azules adicionales.
nonnon: 10 flechas rojas adicionales.
grolo: Uno más de cada objeto del inventario.
thereyougo: Todos los hechizos.
wonderful: Corres muy rápido.
pouletfrit: Botas de velocidad.
toutundefi: Destruye la armadura de Hype.
end02: Matas a Barnak con tocarle una vez en la torre Tower.
epok1: Epok 1 finalizada.
epok2: Epok 2 finalizada.
epok3: Epok 3 finalizada.
epok4: Epok 4 finalizada.

Planescape: Torment



Para ver todas las películas hay que hacer lo siguiente: edita el fichero Torment.ini (con el mismo Bloc de Notas), pero primero haz una copia de seguridad del mismo, busca la sección [Movies], modifícalo para que tenga el siguiente aspecto:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1

Half-Life

PC

Jugando a «Half-Life», por casualidad descubrí algo bastante útil. Mientras intentaba acabar con el enemigo de turno, iba grabando automáticamente de vez en cuando. Una de estas veces descubrí que se podía conseguir que absolutamente todas las armas del juego tuvieran mirilla de francotirador. La operación para conseguirlo es realmente fácil. Todo lo que hay que hacer para conseguir que un arma, por ejemplo la ametralladora, tenga este modo de visión, es usar la tecla de guardado rápido (F6) mientras la tienes seleccionada. Acto seguido, elige la ballesta del francotirador y ponla en modo de francotirador. Por ultimo, sin quitar esta visión, usa la tecla de carga rápida (F7). Ya tienes la ametralladora del francotirador.

Crónicas de la Luna Negra



Con este truco conseguimos tener todo el dinero que queramos, ya que no abunda durante el juego. Para ello, nos debemos fijar en la cantidad de dinero de que disponemos durante la partida, después salvamos la partida y nos salimos del juego. Nos vamos con el explorador de Windows a la carpeta donde está instalado el juego y picamos en una carpeta llamada Sauvegarde donde se encuentran los juegos salvados. Abrimos el directorio donde está salvado el juego, editando el fichero sebinfo.txt (primero hay que hacer una copia de seguridad, como de costumbre) con cualquier editor de texto. En la fila 11 se encuentra la cantidad de dinero de que disponíamos en el juego que puede ser modificada a nuestro antojo.

GANADORES DE ABRIL DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de este mes por haber enviado un truco válido para la revista: Javier García García, Daniel Barredo García y Enrique Represa. Recordad que los trucos que enviéis no deben haber sido publicados en Micromanía y tienen que haber salido comentados como Punto de Mira.



Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com
CONFEDERACIÓN
WWW.CONFEDERACION.COM
VEN A CONFEDERACIÓN
{TE VAN A PONER GUAPO}
Confederación: las mejores salas de juegos en red.
ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com
ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com
BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 831 240
templarios@confederacion.com
LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com
MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com
PRÓXIMAS APERTURAS
MÓSTOLES
PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 271 806
hackers@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com
PRESENTA ESTE CUPÓN Y TENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30/04/2000



Manicomio de New Island.
25 de marzo de 2000.
Paciente: John Smith.
Enfermedad: Trastornos de la personalidad.
Años ingresado: 8.

Historial Médico: El señor John Smith ingresó en este centro aquejado de un desdoblamiento de la personalidad. Pese a no disponer de antecedentes psiquiátricos ni presentar otros síntomas asociados, insiste una y otra vez en la veracidad de su viaje a un supuesto planeta llamado Omikron, y en la posibilidad de que el alma pueda "migrar" a otros cuerpos. Asegura que él experimentó dicha migración en su visita a Omikron, en más de una docena de ocasiones.
En los ocho años que lleva en el centro, no ha reaccionado a ningún tratamiento. Esta es la quinta revisión de su caso.

Los devoradores de almas

The Nomad Soul

Buenas tardes, señor Smith. Soy el doctor Harrison Renault. Estoy aquí para ayudarle a salir de este centro psiquiátrico. Sin embargo, debe usted ser sincero en sus manifestaciones, y contarme hasta el más mínimo detalle relacionado con su problema.
- ¿Salir de aquí? ¿Problema? Es el quinto médico que me dice lo mismo. Se que no voy a escapar nunca de esta cárcel para locos. El "incidente" de Omikron, como ustedes lo llaman, ocurrió en la realidad. No es producto de mi imaginación. Los canales energéticos que enlazan este mundo con el nuestro son cada vez más poderosos. Al igual que mi amigo Kay'l viajó hasta aquí para pedirme ayuda, también pueden hacerlo los Devoradores de Almas. Y eso significará el fin de la Humanidad. He arruinado mi vida para avisar al mundo. ¿Y así es cómo me lo pagan? ¿Encerrándome en un manicomio?
- Necesito que me cuente el "incidente" de Omikron, con todo lujo de detalles. Es muy importante.
- Ya me he cansado de repetirlo. ¿Por qué no lee el informe?
- Para que pueda ayudarle, es imprescindible que oiga la historia de sus propios labios. Por favor, comience desde el principio.
- Oh, está bien. Al menos, así me ahorraré la partida de tenis con sartenes con Jack "el tarado", y el desfile de tropas de Mark "Napoleón" Robinson...

LA ABSORCIÓN

Todo comenzó hace ocho años, aunque aún lo recuerdo como si fuese ayer. Es el tipo de sensaciones que no se olvidan nunca. Yo estaba navegando tranquilamente por Internet, visitando una decente página de apasionantes debates políticos (ejem), cuando el monitor hizo un fundido en negro, y una extraña voz comenzó a surgir de los altavoces. Apagué el ordenador, pues pensé que había sido atacado por un virus, pero la voz continuó llamándome. De pronto, un insólito sujeto vestido con un traje futurista de policía apareció en la pantalla. Ya se que resulta extraño, pero allí estaba: me hablaba sobre el peligro que amenazaba su mundo, y me pedía que transfiriese mi alma dentro de su cuerpo para poder ayudarle. Estaba tan alucinado con aquella visión fantasmagórica, que dije "sí", igual que podría haber dicho: "lo siento, tengo un pollo asándose en el horno, y se me va a quemar". De pronto, sentí como si un aspirador gigante me absorbiese las entrañas, y al instante me vi descendiendo por un túnel. Era una sensación extraña, pues no era mi cuerpo el que viajaba por aquel conducto de energía. Era... mi alma.
Desperté dentro del cuerpo de Kay'l. Era yo mismo: mis recuerdos, mi personalidad, mi forma de ver las cosas, pero estaba "dentro" de un ser extraño: alto, atlético, y embutido en un uniforme de policía del planeta... Omikron.
Tras unos segundos de incertidumbre, me levanté del suelo y miré alrededor. Estaba en un callejón oscuro, rodeado de cajas. De súbito, un horripilante monstruo de tres metros de altura surgió de la nada y me agarró por el cuello como si fuese un muñeco de paja. Un rayo sobrenatural de color verde surgió de su asquerosa boca y comenzó a absorberme el alma. Por suerte, un robot-policía apareció en el momento oportuno, ahuyentando a la bestia. Extenuado, volví a ponerme en pie mientras intentaba ordenar mis pensamientos.
Antes de ocupar su cuerpo, Kay'l me había dicho que debía ir a su apartamento para conocer los primeros detalles de lo que estaba ocurriendo en su mundo. Si quería recuperar mi apariencia original y regresar a mi planeta, debía encontrar la forma de ayudar al policía y acabar con la amenaza que también tenía la intención de apoderarse de la Tierra.
Sin perder ni un segundo, atravesé la única callejuela que partía del callejón trasero. En medio del camino encontré un anillo mágico, que no dudé en recoger: por alguna extraña razón, intuía que podía serme útil en un futuro próximo.
El callejón desembocaba directamente en el barrio principal de la ciudad de Anekbah. No recuerdo los minutos que pasé allí de pie, embobado, mientras los deslizadores surcaban las calles sin tocar el suelo y las naves espaciales volaban sobre mi cabeza. Un empujón de uno de los nativos, con el que había chocado accidentalmente, me recordó que, a los ojos de los demás, era un policía palurdo de mirada perdida, que esta interrumpiendo la circulación.
Intenté centrarme: debía encontrar el apartamento de Kay'l. Eché un vistazo al ordenador de bolsillo, llamado "sneak", que tenía en mi muñeca. Había una opción para llamar a una especie de taxi, así que pulsé el botón, y a los pocos segundos apareció uno de esos deslizadores. Le indiqué el destino –el apartamento de Kay'l–, y así comenzó la peligrosa aventura.

ACUSACIÓN DE ASESINATO

Nada más entrar en el edificio, cogí uno de los tres ascensores, y examiné el panel de control. Utilicé la llave del apartamento de Kay'l en el mismo, para acceder a su interior.
La vivienda estaba compuesta por varias estancias habitables que no dudé en explorar concienzudamente: necesitaba reco-



La aventura comienza, Kay'l es perseguido por unos desconocidos.



Será necesario recoger decenas de objetos para avanzar en la trama.

Antes de ocupar su cuerpo, Kay'l me había dicho que debía ir a su apartamento para conocer los primeros detalles de lo que estaba ocurriendo en su mundo

pilar toda la información posible sobre la vida y costumbres de mi nuevo cuerpo. Encontré 500 seteks en el despacho de Kay'l, junto a un documento que hablaba de los anillos mágicos. Cerca del "terrarium" donde descansaba plácidamente el lagarto Koopy, localicé una llave metálica, de momento, inaccesible. En la cocina, obtuve algunas provisiones: cerveza, un poco de Puréed, y una lata de comida para Koopy. También había tres anillos giratorios que me permitían grabar mis avances y escuchar algunos consejos, a cambio de una determinada cantidad de anillos mágicos.
De vuelta a la sala de estar, me llevé mi primer susto: una hermosa mujer me apuntó con su pistola. Al verme, soltó el arma y corrió a abrazarme. Debo reconocer que, en aquel momento, pensé que el asunto de cambiar de cuerpo no estaba tan mal...
Telis, que así se llamaba, resultó ser la mujer del policía. Al parecer, yo –es decir, Kay'l–, llevaba cuatro días desaparecido, de ahí su alegría al verme. Todo el mundo me daba por muerto, pues el caso de los asesinatos rituales que estaba investigando se había enredado de mala manera. Debía acudir inmediatamente al Cuartel General de Seguridad, para presentarme ante mis superiores.
Recogí la pistola Waver que Telis había tirado al suelo, y llené la bandeja de comida del lagarto con el contenido de la lata. En agradecimiento, el animalito realizó un prodigioso movimiento y me entregó la pequeña llave metálica.
En un armario del dormitorio, encontré la placa de policía y un medikit. También había una receta de píldoras para dormir en un baúl cercano. La sala contigua era el recinto de entrenamiento de lucha cuerpo a cuerpo. Practiqué con el robot holográfico hasta que los atributos de Ataque y Evasión alcanzaron su máximo nivel inicial. Después leí las noticias en el Multiplan, y regresé a la calle. Al examinar la placa, descubrí la dirección de Cuartel General, así que llamé a un deslizador y me dirigí hacia allí. No sabía lo que me esperaba...
Antes de entrar en el recinto policial, giré sobre mis talones y crucé la calle hasta una de las múltiples tiendas que salpicaban la ciudad. Ésta, en concreto, era una droguería. Adquirí algunos medikits para guardar como reserva, y entregué la receta de las píldoras para dormir al encargado. Al poco rato, volvió con un bote de pastillas.
Ya en el interior del Cuartel de Seguridad, crucé una puerta y abrí otra con ayuda de la placa. Un enorme robot-policía, llamado mecaguardia, custodiaba el ascensor que comunicaba directamente con el corazón del complejo. Paré en el nivel -1, donde estaban las oficinas de los agentes. Allí mantuve una interesante conversación con Tarek, que me puso al corriente sobre los chismes y principales acciones de la policía. Hice lo propio con el agente Boog, de asuntos internos, en el despacho de la puerta azul. También eché un vistazo a la sala de descanso, donde localicé una nota. Aproveché la máquina expendedora que allí había para obtener algo de comida.
Tras el aprovisionamiento, exploré el nivel -2. En la oficina con la puerta naranja encontré un póster, un poco de comida en un armario y algunos anillos mágicos en un cajón.
La sala de la puerta azul era mi despacho. Lo abrí con ayuda de la placa. En uno de los armarios encontré una caja de madera que descerrejé con la pequeña llave del lagarto. Contenía un pergamino antiguo. También cogí algo de dinero y encendí el ordenador, para estudiar los casos en los que había trabajado, así como la información confidencial relacionada con el actual. Al parecer, Kay'l, el policía en el que me había reencarnado, estaba investigando un oscuro caso de asesinatos rituales, junto con su compañero Den. Ambos no habían dado señales de vida en los últimos cuatro días. Tal como podía constatar, Kay'l estaba vivo pero, ¿dónde estaba Den?
Rápidamente, visité su oficina, cerca de la mía, pero estaba cerrada. También hablé con Sork, en la puerta amarilla.
Al dirigirme al ascensor, recibí una llamada de la Capitana Lea, que quería hablar conmigo. Encontré su despacho en el nivel -4, protegido por un mecarobot. Mi superior me pidió explicaciones sobre la desaparición de Den pero, como yo no sabía nada, fui apartado del caso y asignado a otro: el interrogatorio de una sospechosa. La capitana me entregó tres notas: las órdenes del caso Jenna 712, el dossier de detención de la mujer, y la llave de su apartamento.

EL PRIMER CASO

El encuentro con el monstruo devorador de almas, en el callejón, certificaba que la desaparición de Den era más inquietante de lo que parecía. No podía contarle a nadie lo que había visto, ya que me tomarían por un loco, pero parecía claro que debía investigar por mi cuenta lo que había sucedido.
Antes de interrogar a la mujer, decidí visitar su apartamento. Salí del edificio y llamé a un deslizador.
En la sala de estar de Jenna encontré un periódico y un poco de comida. En el dormitorio había un armario cerrado que se abría con la llave escondida en el servicio. Mi "sneak" engordó con algo de dinero, provisiones, y una reveladora nota relacionada con Jenna. Estaba claro que la mujer escondía más cosas de las debidas, así que regresé a la sala de estar e inspeccioné las luces. Localicé un botón que abría un panel secreto, donde guardaba una pistola Decagun y un documento de propaganda.
Con toda la información necesaria, regresé al Cuartel de Seguridad y entré en las Celdas de Detención, en el nivel -3. Crucé la puerta, recogí el anuncio del centro de entrenamiento virtual, y entregué las órdenes al guardia, que me llevó hasta la prisionera. El interrogatorio pareció demostrar que era ino-

Combate con armas

Las escenas de lucha en primera persona, un homenaje a «Quake» y derivados, están influenciadas por varios factores que determinan su dificultad. La potencia del ordenador y el nivel de detalle seleccionado es importante pues, a medida que ambos se reducen, aumenta la niebla. El problema es que sólo afecta al jugador, que ve reducida sensiblemente el área de visión; los enemigos manejados por el ordenador suelen "hacer trampa", y atacar desde los lugares más insospechados sin errar el blanco.
Además de la energía del personaje, que debe aumentarse comiendo o bebiendo algo, antes de participar en este tipo de escenas, otros atributos influyen en los combates con armas:
RESISTENCIA CORPORAL: Cuanto mayor sea este valor, menos daño producen los disparos enemigos.
VELOCIDAD: Es imprescindible que su valor sea alto para esquivar los disparos o buscar un escondite.
Ambos valores pueden aumentarse utilizando hechizos y pociones especiales.
En un intento por mantener el realismo al más alto nivel, las armas no aparecen diseminadas por el suelo, como ocurre en los arcades 3D. Deben comprarse en armerías o tiendas especializadas. El coste de las mismas es el siguiente:
Pistola Waver: Munición infinita, coste cero.
Waver doble: 50 disparos, 650 seteks.
Octogun: 30 disparos, 800 seteks.
Decagun: 20 disparos, 1500 seteks.
Megazooka: 10 disparos, 3000 seteks.
Hypra: 2 disparos, 5000 seteks.









Esta bailarina ha sido testigo de uno de los asesinatos rituales. Cuando termine su "show", deberemos entrevistarnos con ella.



Telis estaba preocupada por el paradero del policía. No sabe que hemos ocupado el cuerpo de su marido.



Los Mecaguardias son unos robots-policía que patrullan por las calles y protegen los edificios más importantes.

cente de los cargos de asociación ilícita; así se le comuniqué cuando Jenna me lo preguntó. A los pocos segundos de abandonar la celda, recibí una llamada de Telis, invitándome a almorzar. Tenía que encontrar la forma de contarla toda la verdad sobre la reencarnación; esa podría ser mi oportunidad.
Antes de tomarme un descanso, le entregué el informe del interrogatorio a la Capitana Lea. Abusando de su autoridad, me pidió una taza de café. ¿Qué pensaba que era? ¿Su sirviente? Aproveché la ocasión para introducir una pastilla adormecedora en el mismo. Cuando se durmió recogí algunas provisiones, y la placa de Lea. Entonces bajé a los Archivos, en el nivel -3, y accedí al interior con la placa de la capitana. Uno de los terminales me dio acceso a cuatro informes secretos que aclararon muchas de mis dudas relativas a Kay'l, Den y los asesinatos en serie.

SECRETO: Existe otra forma de entrar en los Archivos, sin quebrantar tantas leyes. Kay'l debe dirigirse al nivel -5, donde está la Sala de Mantenimiento. Tiene que entregarle un poco de cerveza Kloops a Camir, para que le deje entrar en su despacho. Allí encontrará un diagrama del Mecaguardia, y una caja fuerte con una llave en su interior. Gracias a ella, es posible recoger el kit de control. Debe utilizarlo en el mecaguardia inactivo de la sala de reparación de robots-policía. Después, en la pequeña estancia cerca de la sala de vigilancia, deberá recoger un fusible. Enseguida encontrará un operador arreglando una consola. Tras hablar con él, tiene que introducir el fusible en la misma para poder controlar al Mecaguardia, en una escena arcade, y acceder a los Archivos.

EL TIROTEO DEL SUPERMERCADO

El inevitable paseo en taxi terminó en el restaurante donde había quedado con Telis.

SECRETO: Antes de entrar, hacia el norte, desde la puerta frontal, hay un mendigo que pide una poción de energía. Si Kay'l se la entrega, le regalará un pase para entrar en una tumba secreta con numerosos objetos mágicos: anillos, libros de hechizos, pociones de maná y ataque, etc. Dicha tumba se encuentra en el jardín Wikis de Jaunpur.

La charla con Telis fue una auténtica tortura. Justo cuando estuve a punto de confesarle toda la verdad, recibí una llamada del Cuartel de Seguridad: el supermercado de la calle Zodir estaba siendo atracado por varios hombres armados. Antes de salir corriendo para allí, Telis me entregó su talismán. Entonces busqué una armería y compré un radar, pues intuía que podría serme útil en futuros combates.
El incidente del supermercado se convirtió en mi primer enfrentamiento armado. Tuve que empuñar mis armas y abatir a los atracadores que había en su interior. Por suerte, podía recoger medicinas y municiones esparcidas por todo el recinto. Cuando acabé con todos los secuestradores, un rehén me comunicó que aún quedaba uno en la esquina noreste del supermercado. El combate, cuerpo a cuerpo, fue duro, pero mis horas de entrenamiento con el robot virtual del apartamento de Kay'l dieron sus frutos, y así conseguí derrotarlo. Como recompensa, obtuve una poción de maná.
Mis últimas investigaciones apuntaban hacia la "morgue". Cuando me dirigía a hablar con la enfermera, tuve una de las múltiples visiones que me afectarían durante el resto de mi estancia en Omikron. Le pregunté a la mujer sobre el paradero de Yudin, tal como se mencionaba en los informes secretos de los Archivos. El hombre me contó los sórdidos detalles de las muertes y me invitó a examinar uno de los cadáveres. A continuación retorné a la entrada y tomé la puerta de la derecha. Unos metros más adelante, en la primera puerta a la derecha, examiné el cadáver de un hombre y recogí un instrumento quirúrgico. También reposaba en aquel sórdido lugar el cuerpo de Maya, la última víctima, según el informe de Kay'l. Ella era la mujer que había aparecido en la visión.
Con un irreprimible sentimiento de asco, utilicé el instrumento con Maya, para obtener una muestra. También localicé algo extraño bajo las uñas. Después, recogió los medikits y salí al pasillo. La siguiente puerta a la derecha contenía un terminal que permitía el acceso a todos los cuerpos. Con gran tristeza, pese a que no le conocía de nada, seleccioné el cadáver de Den en el menú, y recogí su "sneak" estropeado. Después de otra pavorosa visión, introduje la muestra del cadáver en el analizador. El resultado me produjo un auténtico "shock": ¡Maya no era humana!
Ya había tenido suficiente "morgue" por ese día, así que regresé al Cuartel General y pregunté a Tarek dónde podía arreglar el "sneak" de Den. Por lo visto, un hombre llamado Fu-an, que habitaba en Qalisar, era un verdadero experto en este tipo de "trabajos" artesanales.
Antes de partir hacia allí, me encaminé al bar de la zona 42 y, tras un espectacular combate, arresté a Loeta'r. Como recompensa, obtuve 1000 seteks, 10 anillos mágicos y algo de munición.

QALISAR

Un deslizador me llevó hasta el barrio-ciudad conocido con el nombre de Qalisar, un lugar oscuro y pecaminoso donde abundaban los bares de mala muerte, las mujeres fáciles y los matones sin escrúpulos. Mientras pagaba al taxista, me pregunté por qué razón los policías no disponíamos de coche patrulla propio. Eso de tener que llamar a un taxi para llegar a los atracos era un poco humillante...

En cualquier caso, nada más llegar a Qalisar, giré a la izquierda y subí por la rampa hacia el nivel superior. Entré en el bar de Kat, pedí una bebida, y comencé a preguntar sobre el paradero de la enigmática Anissa. Me dirigí al Peep Show, al otro lado de la rampa –la última dirección conocida de Anissa– y le pregunté al empleado por ella. Ya no trabajaba allí, pues se había trasladado al bar de Aka. En en fondo de las escaleras, dentro del nuevo tugurio, encontré un anuncio del Banco Central de Omikron y un combo de combate. El encargado del bar se negó a confesar el paradero de la mujer, por lo que tuve que utilizar algunos métodos psicológicos para sonsacarle la información.

NOTA: Es posible hacer confesar al "barman" de varias maneras. En algunas ocasiones, basta con rechazar su bebida e insistir en la pregunta, hasta que revela la identidad de Anissa. También podemos sobornarle varias veces con dinero y enfadarnos, para obtener el mismo resultado.

Apenas llegué a tiempo para ver como un hombre vestido con el uniforme de la policía escapaba. Anissa yacía, muerta, en el suelo

Anissa resultó ser la bailarina vestida de negro. Cuando terminó su actuación, la pregunté sobre el asesinato que había presenciado. Me invitó a su camerino. La cosa se ponía interesante... Tras comentarme todo lo que sabía, entró en su cuarto para cambiarse. Al poco tiempo, oí un grito, por lo que abordé el lugar disparando al cerrojo de la puerta. Apenas llegué a tiempo para ver como un hombre vestido con el uniforme de la policía escapaba. Anissa yacía, muerta, en el suelo.
Pese a la desagradable experiencia de la "morgue", aún no me había acostumbrado a tratar con cadáveres. Sin perder ni un segundo, recogí una pequeña llave de su cuello y examiné el ornamento negro, cerca de la mesa. Una caja fuerte quedó al descubierto en la pared, cuya cerradura se abría con la llave recién adquirida. En su interior, estaba la nota de la que había hablado Anissa. Antes de salir del lugar del crimen recogí algunas medicinas y la tarjeta de Den, en un armario cercano.
Fuera del bar, giré a la izquierda y entré en la tienda Xam. Adquirí la batería Meca y así pude acceder al al torneo Sha'armet.

NOTA: La última acción sólo es posible si antes se ha encontrado el cartel anunciador del torneo. Para ganar la competición, debemos superar cinco combates cuerpo a cuerpo. No es necesario participar para acabar el juego, pero es una buena forma de obtener grandes cantidades de dinero.

Cerca del bar de Aka, entré en el sex-shop y compré un póster para Boog. Después estuve deambulando por la ciudad hasta que encontré la tienda de Fu-An. A cambio de 400 seteks, consiguió extraer todos los objetos del "sneak" estropeado de Den. Entre ellos, destacaba su placa.
Desde la puerta de la tienda, descendí al nivel donde partían las calles y seguí la carretera hacia el noreste, donde se alzaba el Templo abandonado. En el interior, encontré algunos anillos



Jenna es uno de los personajes más importantes del juego. Para ganarnos su confianza, debemos declararla inocente en el interrogatorio.



De vez en cuando, es una buena idea tomarse un descansito. Kay'l se dispone a comer algo en un restaurante.

mágicos en las paredes. Recordando la nota que había hallado en el despacho de Kay'l, me coloqué en la estrella, en el centro del templo, con la puerta situada a mis espaldas. Caminé diez pasos hacia delante, gire a la derecha, y avancé diez pasos mas. Así llegue hasta una pared con un artefacto de madera a la izquierda. Al examinarlo, se abrió un agujero en el suelo. Encontré un hechizo de reencarnacion y el pergamino de Jafa'yl. Satisfecho, llamé a un deslizador y regrese al cuartel general, en Anekbah.



Al igual que habia ocurrido con todos los personajes que habia conocido, Den tambien guardaba algunos secretos. En la sala de estar, segui las instrucciones de la nota que habia encontrado en su oficina: movi la estatua del tigre para dejar al descubierto un boton. Lo pulse; el cuadro del tigre de la pared opuesta cambió de posicion. En la caja fuerte recien descubierta, introduje la clave 7213, obtenida gracias a la pista de la foto de boda. Contenia el mapa de Den, un pase, y una cinta. La utilice en el reproductor Transcan y asi recopile toda la informacion que Den había investigado, relacionada con el caso de los asesinatos.
Mientras meditaba sobre el torrente de nuevos datos, Tarek, convertido en demonio, se materializo en la sala y confeso ser el asesino de Den y Anissa. La inevitable pelea a muerte termino con el monstruo tendido en el suelo.

NOTA: Si perdemos el combate, nuestra alma toma posesion del cuerpo de una vecina llamada Plume, que acude al oir el ruido.

EL APARTAMENTO DE DEN

Imaginándome la cara de felicidad que pondria, busque a Boog y le entregué el poster erotico. A cambio, me regalo la llave maestra del Cuartel General de Seguridad. En el nivel -2 entre en la oficina de Den, empleando su placa, y recogi varios papeles garabateados, así como la llave de su apartamento. Al salir de allí, recibi el apoyo de Tarek y la llamada urgente de mi esposa –es decir, de la esposa de Kay'l–. Parecia muy asustada, asi que corri a mi apartamento, para comprobar que es lo que habia ocurrido. Al llegar al portal, una nota me indicaba que subiese hasta la azotea. Telis parecía descansar en el tejado. De pronto, se transformo en un demonio, y me ataco sin previo aviso. El combate fue duro y doloroso al mismo tiempo, pero al final consegui derrotarla.

NOTA: No es necesario ganar el combate para continuar el juego pero, si somos derrotados, nos reencarnaremos en Syao, un ladrón de poca monta.

Cerca del ascensor, recibi el consejo de una extraña mujer, en forma de aparición, y encamine mis pasos hacia el apartamento de Den. No quería pensar en como se sentiria Kay'l, al retornar a su cuerpo, cuando descubriese lo que había pasado con su mujer.
En la casa del policia, encontre una foto de boda en el dormitorio, un periódico, así como algo de munición. En una esquina de las duchas, también localice una llave pequeña. Abri un pequeño cofre que contenía una poción, un medikit y 200 seteks.

NOTA: En ciertas ocasiones, dependiendo de las acciones realizadas con anterioridad, es posible recoger un hechizo de reencarnación y un pergamino en el armario del dormitorio. Estos objetos no aparecen si ya se han recogido en pasadizo secreto del Templo.

La conexión del caso de los asesinatos con el asunto de los demonios dejaba un poco al lado las investigaciones policiales, para entrar en el terreno de la magia y los poderes sobrenaturales. Con esta idea en mente, llamé a un deslizador para llegar hasta el supermercado de la zona 9. Hacia el norte desde la puerta principal habia un monje Yeshu, que me llevo hasta la tienda de brujeria, cuando le enseñe el talisman de Telis. Estaba dispuesto a entregarme el baston de poder si conseguia un pedazo de un demonio, asi que le entregue la muestra del cadaver de Maya.
Debia entrar en la oficina de Gandhar para avanzar en la investigacion, por lo que regrese al Cuartel General. Entre en la sala de Ventilación, en el nivel -5, hasta una interseccion de la que partian cuatro caminos. Torci a la izquierda hasta llegar a la sala de control. Desde una de las ventanas, podian verse los ventiladores gigantes. A su lado, un lector de tarjetas aceptó el pase. Abrio una puerta donde habia un palanca que detuvo uno de los ventiladores. Otro boton negro en la pared abria la ventana. Cruce al otro lado hasta llegar a una gran piscina, donde tuve que nadar durante un rato para encontrar un tunel que llevaba una nueva estancia. Recogi un cable electrico del suelo y regresé a la interseccion, desde donde habia partido ►

Los conciertos secretos de Bowie

A lo largo del juego, aunque existe una trama definida, nada impide abandonarla por un rato y hacer otras cosas, como visitar la ciudad, hablar con la gente para aprender su cultura, comprar en supermercados, librerías y armerías, comer en un restaurante, tomar algo en un bar o visitar un sex-shop.
Los acontecimientos más espectaculares son, sin duda, los conciertos secretos que la banda de David Bowie, Los Soñadores, realizan en las ciudades.
Para poder asistir a ellos, es necesario localizar los posters o anuncios que dan cuenta del recital. Suelen encontrarse en edificios públicos, bares, torneos de lucha, o en la casa de los diferentes "encarnables", de forma aleatoria.
Una vez hallado el cártel anunciador, ya es posible asistir al local. Los conciertos tienen lugar en los siguientes lugares, y en este orden:
– En el bar de Harvey, en Qalisar.
– En la Zona 24, en Jaunpur. Para localizar dicho lugar, nada más bajar del deslizador, en la entrada de la ciudad, es necesario tomar la primera calle a la izquierda, antes del arco, y seguir el muro, hacia la farmacia. Entonces debemos seguir recto por la pared de madera hasta el final de la gran antena negra.
– En la fábrica abandonada, en Khonsu. El canal fluye por una montaña, a través de la cual surge una grieta que lleva directamente al concierto clandestino.
Una vez acabado el recital, es posible adquirir el disco en las librerías para escucharlo tranquilamente en el reproductor de música de cualquier apartamento de los "encarnables".







"Tengo que concentrarme en mi misión. Tengo que concentrarme en mi misión..."



Los demonios hacen acto de presencia en el momento más inesperado. La confrontación suele terminar en una pelea cuerpo a cuerpo.



Los secuestradores yacen, abatidos, en el suelo. La operación de "limpieza" ha finalizado.

Volví a la sala de control y utilicé el cable con el panel para provocar un cortocircuito que detuvo los motores de los ventiladores. Entonces regresé a la intersección y crucé la puerta recién abierta para llegar hasta el ventilador inactivo. Desde las aspas horizontales, era posible acceder a tres pasillos distintos. Según el mapa de Den, era necesario entrar en el de la derecha. Allí tropecé con un ascensor que llevaba hasta unos anillos. Crucé un puente y continué hasta el final. Por desgracia, el suelo se derrumbó bajo mis pies, aterrizando en el despacho del comandante. Oh, oh...

Cerca de las escaleras, esperaba el primer demonio que me había asaltado durante mi primer minuto de vida en Omikron. Invertí todas mis energías en derrotarlo, ya que aquí no podría reencarnarme en nadie. Recogí los objetos que dejó al morir y examiné la mesa de su despacho. Encontré un pase para Jaunpur y un botón oculto en el cajón que abría un panel.

Para abrir el pasaje, era necesario introducir la combinación de Anissa, teniendo en cuenta que la primera pista de cada frase se refiere a la columna, y la segunda a la fila. Pulsé los siguientes botones:

- Fila 1, Botón 6.
- Fila 2, Botón 4.
- Fila 5, Botón 3.
- Fila 6, Botón 5.

Un portal de color verdoso llevaba hasta un misterioso lugar. Una aparición, que se hacía llamar "el Alma Nómada", materializó unos anillos. Al final de la caverna, esperaban los secuaces de Gandhar. Me enfrenté a ellos con el bastón de poder, antes de cruzar el puente. Gandhar, convertido en una poderosa bestia, emergió del pozo de lava y comenzó a disparar. Por suerte, puede esconderme entre las rocas, mientras disparaba a su cabeza. Al cabo de unos angustiosos minutos, el demonio sucumbió, al igual que la enorme caverna. Apenas dispuse de unos segundos para escapar por un agujero en el muro.

JAUNPUR

Una piscina era la antesala que servía de enlace para retornar a Anekbah. La propia Jenna esperaba cerca de allí; me ofreció suculentas pistas para continuar con la investigación: debía viajar a Jaunpur y localizar a un hombre llamado Yob, en el templo.

En el portal de entrada a la ciudad, el mecaguardia me pidió el pase para entrar.

NOTA: Si, al llegar a este lugar, todavía estamos encarnando el cuerpo de Kay'l, el mecaguardia acabará con su vida, al tratarse de un fugitivo. Sin embargo, la enfermera Ysmala'n tocará el cadáver, momento que aprovecharemos para ocupar su cuerpo.

De aspecto arabesco, Jaunpur era una ciudad más pequeña que Anekbah, pero sus calles eran muchísimo más estrechas y enrevesadas.

Lo primero que hice fue llamar a un taxi para dirigirme al Templo. Pese a su majestuosidad, la entrada era difícil de encontrar. Tuve que girar hacia el este, frente a la puerta, y correr por un pasaje con un arco. Después seguí los caminos hacia la izquierda, hasta una rampa. La entrada estaba localizada en la pared metálica.

De aspecto arabesco, Jaunpur era una ciudad más pequeña que Anekbah, pero sus calles eran mucho más estrechas y enrevesadas

Numerosos creyentes trabajaban y rezaban en aquel lugar. Busqué el altar flotante, donde estaba Yob, el hombre del que Jenna me había hablado. Me guió a través de unas salas, hasta unas estatuas, donde recogí dos velas.

Detrás de una de las esculturas, había una puerta metálica. Desde allí podía divisarse, en la pared, el símbolo del grupo "Los Despiertos", junto con un agujero rojo en el centro. Escalé el sarcófago e introduje el talismán de Telis en el agujero. La puerta metálica dejó al descubierto un ascensor que llevaba hasta la base secreta del grupo rebelde.

Tras cruzar un puente y dejar atrás varias puertas, arribé a un par de portones blancos. El de la izquierda era la puerta de Jenna. El de la derecha llevaba hasta el piso principal de la base, donde se encontraba la mujer. Como premio por haberla declarado inocente en el interrogatorio, me regaló una poción de reencarnación.

Jenna también me presentó a uno de los líderes de la secta, un sacerdote Yashu llamado Dakobah. El buen hombre me ofreció algunas pistas adicionales y me admitió como miembro activo de Los Despiertos. Al contárselo a Jenna, me explicó la historia del grupo, y sus motivaciones. Sin embargo, para ser un miembro de pleno derecho, antes debía cumplir varias misiones de sabotaje. El camino hacia la liberación de Omikron había comenzado.

LA VOLADURA DEL PUENTE

En el habitáculo de Namtar, recibí la primera asignación: volar el puente de la zona 12 para cortar el suministro de armas a la policía de Omikron. Se trataba de una misión muy arriesgada pero, por suerte, iba a contar con la ayuda de la propia Jenna.

En primer lugar, debía presentarme al resto de componentes de la base. También tenía que encontrar los explosivos y buscar una forma de alcanzar los pilares bajo el puente, para colocar la bomba.

Cerca de la estancia de Jenna, estaba la de Krill. Era un experto en armamento, por lo que pude sonsacarle el material necesario para construir la bomba: el explosivo KR100. Me apropié del detonador que había en la papelera y busqué el piso principal, hasta localizar a Soks, el droide que suministraba el material. Me entregó el mencionado KR100. Lo combiné con el detonador para obtener la bomba. Cerca de la estancia del robot, Yob y Meshka'n se dedicaban a sus tareas. Tras hablar con ellos, busqué el ascensor camuflado que llevaba a la superficie, al lado de la habitación de Jenna. Llamé a un deslizador y viajé hasta la zona 12. El puente estaba protegido por un robot-policía. Lo crucé y seguí hacia los muelles, hasta una gran puerta vigilada por un guardia. Se me ocurrió una idea: me reencarné en el guardia Jayli'n, y escalé la pared por los salientes metálicos. Necesitaba cruzar la puerta que llevaba a los muelles, pero estaba protegida por varios guardias y dos robots-policía. Como iba vestido igual de ellos, nadie me atacaba, a no ser que disparase o activase alguna palanca. Lo aproveché para explorar concienzudamente el lugar, antes de decidirme a actuar.

Debía localizar dos palancas, así como la mencionada puerta de los muelles. Recorrí el recinto hasta que di con ellas. Entonces activé la primera palanca –la única de las dos que podía ponerse en marcha– y, mientras aniquilaba toda la resistencia que surgía por el camino, la segunda. Regresé a la primera y la volví a activar. Esto destruyó la grúa, llamando la atención de los robots. Con la puerta desprotegida, fue un juego de niños colarse en su interior.

El camino llevaba hasta una zona más baja, con una plataforma flotante. Al activar una palanca, navegué hasta otra barcaza, que escondía algunos anillos. Tras bucear en el agua, descubrí una plataforma sumergida. Pulsé el botón cercano para sacarla a la superficie. Por desgracia, estaba demasiado elevada para llegar hasta ella, así que nadé hacia la orilla este del canal y subí a una nueva plataforma, que me ascendió hasta la orilla. Un panel de control cercano me permitió posicionar la última plataforma. Regresé entonces a los muelles y fui saltando de plataforma en plataforma, hasta llegar al pilar del puente. Tras colocar la bomba, sólo dispuse de 5 segundos para tirarme al agua y salvar la vida.

NOTA: Si el protagonista muere en la explosión, se reencarna en Kuma'r.

LA TELEVISIÓN

La primera misión había sido un éxito, pero aún faltaban dos más. La siguiente consistía en colocar un dispositivo en el canal de televisión de Transcan, en la zona 22, para interceptar la programación y emitir un mensaje de Los Despiertos.

En primer lugar, debía localizar al contacto. Viajé en deslizador hasta la librería de la zona 9, y bajé por las escaleras de cara-



La tensión se palpa en el ambiente. Aquel que tenga mayor sangre fría, saldrá victorioso del enfrentamiento.



Las barras de colores de los laterales muestran la energía que aún les queda a los luchadores.

col. Le enseñé el talismán y me entregó el dispositivo pirata, en forma de unidad electrónica.
Ya en los tejados de la zona 22, cerca de la entrada a los jardines Jahangir, busqué un lugar donde había un supermercado y unas alcantarillas. Seguí la verja de hierro hasta un callejón donde unos salientes metálicos permitían escalar hasta la estación de televisión, protegida por un Mecaguardia. Escalé hasta arriba con ayuda de los salientes metálicos que formaban una escalera, y empujé la segunda caja hacia la orilla. Su peso desactivó el robot. Entonces entre el edificio y pulsé el gran botón rojo.



Ya en la cima, desde la primera plataforma salté al edificio cuadrado situado de frente y a la izquierda. Después descendí hasta el tejado más bajo con ayuda de los salientes. Continué por una pasaje de madera y salté hasta el siguiente edificio. El receptor de televisión se encontraba cerca. Sólo tuve que subir hasta arriba, a través de una pared escalable, en la propia antena. Coloqué el aparato electrónico en la placa negra para interceptar la emisión. Fue la primera vez que pude contemplar una imagen del enigmático Boz.
Desde la posición segura que ofrecía el tejado de la antena, acabé con el mayor número de enemigos posible. Había llegado el momento más duro: escapar de allí. Corrí hasta la última pared que había descendido, y busqué un tejado al que se podía escalar. Un descenso, una nueva escalada, y un par de saltos entre tejados llevaban directamente hacia la salida del recinto. ¡La misión había sido un éxito!

EL TEMPLO DE XENDA'R

Como es natural, Jenna no dudó en felicitarme. Sin embargo, le extrañó que la antena estuviese tan bien protegida. ¿Había alguien avisado a la policía? ¿Existía un traidor en la organización? En cualquier caso, acudí a presentar el informe a Namtar, que me entregó la llave de un escondrijo en el 8250 de la calle Konera, en Jaunpur.
Satisfecho por mi exhibición en las misiones, Dakobah accedió a enseñarme los secretos de la hechicería. Me entregó la llave de la biblioteca para que pudiera aprender los "trucos" del anciano arte. Allí encontré una lengua humana y los libros "Los Símbolos Mágicos del Arte" y "El Libro de Beshe'm".
En el piso principal de la base, Soks me confesó sus problemas. Le entregué el "spray" aislante de una mesa cercana y me regaló un pistón hidromagnético, que utilicé para arreglar el ascensor que daba acceso al piso superior de la biblioteca. Allí me apropié del rocío de Amepher, y los libros "Los Ritos Secretos del Arte", "La Historia del Templo de Xenda'r", y "Ars Magica Volumen XXXVII".
Tras leer los textos y hablar con Dakobah, había recopilado información suficiente para encontrar el Templo de Xenda'r. Al final del pasillo de la estancia de Jenna había una puerta con símbolos sagrados, mostrados en el libro "Los Símbolos Mágicos del Arte". Algunos, sin embargo, eran completamente distintos, aunque podían deducirse realizando simples adiciones y extracciones. Así, el más exterior de cada una de zonas superiores es la suma de los interiores asociados.
Los examiné detenidamente y apunté los símbolos 10 y 14. Después me dirigí a la celda de Krill y continué hasta otra puerta con símbolos. Se podían deducir los que faltaban simplemente realizando las sumas. Las figuras centrales son las cifras a sumar, y las que se pueden manipular, el total de la suma. Por tanto, los dos situados más a la derecha eran el nueve abajo y el siete arriba. En la zona izquierda, arriba iba el catorce, y abajo el diez.
La entrada secreta del Templo de Xenda'r se abrió; Dakobah esperaba al otro lado.
Unos metros más adelante, recogí gotas de sombra, anillos, y una hoja de Cepher bajo un árbol. Dentro de la caverna, había una enorme piscina en la que no me quedó más remedio que mojarme el traje. De uno de los laterales partía el camino hacia un recinto con altares identificados por runas. El cadáver de Xenda'r, el hechicero, guardaba la Joya de Vyagrimukha, el Beshe'm, y algo de polvo de calavera. Ya disponía de todos los ingredientes para realizar la ceremonia, según el libro "Los Ritos Secretos del Arte". Tuve que seguir sus indicaciones para colocar los ingredientes correctos en cada altar: me situé en el centro de la plataforma rocosa, en mitad de la sala, mirando el cuerpo del sacerdote. Coloqué las velas en las dos plataformas sin marcas, a derecha e izquierda. Después, simulando un reloj imaginario que marca las direcciones, situé las gotas de sombra en el altar situado en las doce; la hoja de Cepher en las cuatro; el polvo de calavera a la seis, el rocío de Amepher a las diez, y el Beshe'm en el altar central. Retrocedí hasta el lugar situado cerca del medio de la plataforma, donde se corta- ►

Los anillos mágicos

Estos utensilios son, posiblemente, los objetos más útiles y preciados del juego. Tienen varios usos; algunos, no demasiado importantes, como la posibilidad de comprar consejos. Sin embargo, son imprescindibles para grabar partidas y resucitar en los combates en primera persona. La recolección de anillos se convierte, por tanto, en una tarea imprescindible para completar el juego. Suelen encontrarse esparcidos por el suelo, así como en cajas, armarios, y cualquier otro lugar de almacenaje. Para facilitar un poco la tarea, a continuación se indican los lugares donde pueden encontrarse.

ANEKBAH:
- Apartamento de Kay'l.
- Apartamento de Den.
- Apartamento de Samyaza.
- Supermercado.
- Niveles -1, -2, -4, -5 y zona de ventilación del Cuartel de Seguridad.
- Halls.
- Morgue.
- Bares.

QALISAR:
- Bares.
- Templo.
- Restaurante.

JAUNPUR:
- Zona 24.
- Pamoka.
- Apartamento de la calle Konera.
- Celda de Meshka, en la base de los Despiertos.
- Apartamento de Boz.
- Halls.
- Tejados.
- Tumba Secreta.
- Fábrica Tetra.
- Tumba de Xendar.

JAHANGIR:
- Parc.

LAHOREH:
- Biblioteca.
- Monasterio de la nueva base de los Despiertos.

MAYEREM:
- Mahahaleel.
- Trono de Mahahaleel.







Jenna se pone en contacto con el protagonista, a través del "sneak", en numerosas ocasiones.



La biblioteca dispone de los libros para fabricar hechizos, aprender movimientos de combate, y descubrir el punto débil de los demonios.



Una enorme nave-fortaleza se yergue por encima de la cabeza del protagonista.

ban todas las líneas, y la ceremonia comenzó. Recogí el Beshe'm santificado y se lo enseñé a Dakobah.

LA FACTORÍA DE TETRA

Después de tantas emociones fuertes, me merecía un descanso, así que decidí visitar la guarida secreta de Jaunpur. El deslizador me dejó en un lugar bastante apartado, por lo que tuve que recorrer varios callejones, con ayuda del mapa del "sneak", hasta llegar a la puerta correcta. Utilicé la llave que me había dado Namtar. Jenna esperaba en su interior. Para desgracia mía, tenía a punto otra misión. En esta ocasión, había que sabotear una factoría de Tetra donde se estaba construyendo un nuevo modelo de mecaguardia: el Z-Tech 4000. Había que colocar ocho bombas en los paneles correctos. La entrada nos sería facilitada por un hombre llamado Qazel. Recogí todos los objetos que allí había, incluyendo las bombas y el poster del jardín Wikis, y fui a la armería de la zona 29. Qazel no tenía intención de colaborar con la causa, así que me reencarné en la bella Iman y utilicé mis nuevos encantos femeninos para que confesase el paradero de la entrada secreta de la fábrica: en la calle 2130 Madeeb, por alguna de las alcantarillas. Tendría que encontrar un mapa de dichos conductos para poder acceder a su interior.

Pude adquirir el mapa en la librería cercana al templo, junto a un libro llamado "Runas de Masa'u". Ya tenía todo lo necesario, así que me dirigí al cuartel general de Tetra. Torcí a la derecha en la pared marcada con una estrella. Después continué por el "hall" adornado con mosaicos azules. Avancé hacia el oeste, hasta la orilla del canal, donde había una rampa que llevaba hasta el agua. Tuve que bucear para encontrar una palanca que abría la entrada de las alcantarillas, según el mapa. Al poco de caminar por allí, recibí una llamada de Jenna. Avancé un poco más, hasta una abertura que conectaba directamente con las duchas. Un tipo con muy malas pulgas se interpuso en mi camino, pero no pudo hacer nada contra mis puños de hierro. Mientras le molía a mamporros, no pude evitar fijarme en el tatuaje que lucía. Cuando lo derroté, busqué una taquilla con el mismo símbolo: en su interior encontré un medikit y el pase de Tetra, que abría una puerta de color rosado. Las pistolas volvieron a rugir al otro lado.

Debía colocar ocho bombas en varios lugares esparcidos por la base, y escapar antes de que explotasen. Busqué unas escaleras al final del recinto, camino de las vías. Las crucé, pulsé un botón de una consola, y me colé por la puerta recién abierta. Acababa de entrar en la fábrica.

A continuación, bajé una cuesta, dejé a un lado otra, y llegué hasta una sala con un depósito de ácido. Continué por la puerta de la derecha. Varias rampas llevaban hasta los paneles donde debía colocar los explosivos. Antes de ello, localicé una puerta a ras del suelo que llevaba hasta un panel de control que abría una puerta grisácea. Una vez abierta, coloqué cinco bombas en los paneles mencionados, y salí de la zona por la puerta gris. A partir de ese momento, sólo disponía de 15 minutos para colocar el resto y escapar de la fábrica.

Tras bajar y subir por dos nuevas rampas, hallé un gancho que permitía cruzar el líquido corrosivo. Hacia la derecha, tras bajar una nueva rampa, encontré una cinta transportadora con varias cajas que bloqueaban el camino. A la derecha, una nueva cuesta llevaba hasta tres puertas; en dos de ellas encontré los paneles donde coloqué sendos explosivos. La tercera guardaba el mecanismo que ponía en marcha la cinta. Con el camino despejado, subí una rampa en la parte izquierda, y coloqué la última bomba en otro panel. La puerta de salida estaba allí mismo. Sin embargo, aún debía superar una prueba de habilidad mental: un par de mecanismos giratorios movían un puente con tres posiciones distintas. Tan sólo había que moverlos en las direcciones correctas para crear un camino hasta la vía del metro. Al otro lado, un rampa llevaba directamente a una rejilla que circulaba por encima del metro. Me dejé caer entre los trenes, cuando no pasaba ninguno, y busqué una puerta cerca de la vía: la antesala de un ascensor con tres puertas. Activé los paneles de control para poder escapar, pero tres mecaguardias de última generación decidieron que había llegado el momento de demostrar su buen funcionamiento. Apenas tuve tiempo de escurrirme por el ascensor y subir al piso superior, donde me reuní con Jenna. Por desgracia, todo el trabajo resultó infructuoso: de pronto, comenzaron a surgir guardias desde todos los sitios, y no tardaron en hacernos prisioneros. Nuestra aventura había terminado antes de tiempo.

Puesto que la montura solo aceptaba llevar a un azkeel -la especie de Fodo-, probé el veneno y, al morir, me reencarné en el cuidador

LA TRAICIÓN

La prisión era un lugar sórdido y aburrido. Al poco de ingresar allí, fui interrogado por el jefe de Seguridad, Mashroud. Como miembro fiel de "Los Despiertos" que era, me negué a facilitarle información sobre el grupo rebelde. El guardia me concedió algunas horas para pensarlo, antes de acabar conmigo. Ese era el tiempo que tenía para buscar una forma de escapar.

A través de la pared, mantuve una conversación con Jenna. Tenía que localizar mi "sneak", recuperar los objetos en el Multiplan, y liberar a la mujer. Se me ocurrió una idea: cogí un cuenco del suelo, lo usé con el guardia, y redondeé la faena insultándolo. Sin pensárselo dos veces, me disparó un rayo energético, pero empleé el cuenco para desviarlo y hacerle probar su propia medicina. El inevitable registro me permitió obtener una útil llave.

Enseguida me deslicé detrás de un guardia, en un recinto cercano, y cargué mi "sneak" con los objetos que tanto trabajo me había costado recopilar. Para no levantar sospechas, me reencarné en el guardia Zao'i y liberé a Jenna. Pudimos escapar fácilmente simulando que trasladaba a la prisionera a otro lugar.

De regreso a la base de Los Despiertos, parecía claro que una investigación se anteponía a las demás: el descubrimiento del traidor que había dado la voz de alarma en la fábrica. No obstante, debía ser muy cuidadoso, para no levantar sospechas. Comencé interrogando a Soks, y le convencí para que me abriese la estancia de Krill. Recogí un destornillador. Lo empleé para abrir la celda de Meshka'n. ¡Estaba muerto! Sorprendido por lo que había ocurrido, me apropié de una llave, el diario y algo de ácido. La llave abría el cofre de la víctima, en la biblioteca, que contenía una lengua de hombre muerto y el rocío de luz.

Puesto que Yon estaba entrenando a Namtar, aproveché la ocasión para registrar sus ropas, en la sala de entrenamiento y, con la llave que allí había, entrar en su habitación. Las marcas del suelo certificaban que uno de los armarios había sido arrastrado. El correspondiente traslado dejó al descubierto una trampilla, que abrí con el ácido. Guardaba el cubo demoníaco. A través de él escuché un mensaje del diablo Astaroth, que revelaba la verdadera identidad de Namtar. ¡Además del traidor, también era un demonio!

Dispuesto a destruir al monstruo, recogí un cuerno de sham que mezclé con el rocío de luz y el Beshe'm santificado para crear el hechizo de desenmascarar demonios. Lo utilicé con Namtar para liberar su forma maligna y acabar con su mísera existencia tras un espectacular combate cuerpo a cuerpo. A modo de agradecimiento, Dakobah me obsequió con el libro "Ars Magica Volumen XIX", donde se revelaba el modo de crear un hechizo de resurrección. El giro en los acontecimientos había precipitado las cosas, por lo que no quedaba más remedio que concertar una cita con el ente supremo: Boz.

LAHOREH

Como era natural en cada uno de mis desplazamientos, utilicé un deslizador para llegar hasta la casa del misterioso personaje. Tuve que utilizar un panel de control para charlar con Boz, pues se trataba de un ente virtual que vivía dentro de la red Multiplan. Además de revelarme nueva información sobre el peligro que se cernía sobre el mundo, me entregó un pase para acceder a la ciudad de Lahoreh. Sin perder ni un segundo, llamé a un deslizador y me dirigí hacia allí.

Lahoreh era una hermosa Venecia trasladada a otro mundo, a otro tiempo. Los canales recorrían cada una de las calles, por lo que no existían deslizadores. Mientras contemplaba ensimismado los edificios ovalados y los hermosos puentes, me fijé en una ciclópea



Para acceder al interior del edificio, es necesario encontrar el ascensor correcto, encima de una rampa.



Esta es nuestra última reencarnación: Kushulai'n, el guerrero. Él será el encargado de dar buena cuenta del demonio.

estructura con una pirámide en la cima: era la biblioteca. Nada más entrar, recibí una llamada de Jenna, que me comunicaba el nuevo emplazamiento de la base de Los Despiertos, en Lahoreh.
Alrededor de la principal sala de lectura, encontré varios libros útiles para el combate: "Técnicas de Lucha Taar Volumen IX" y "Técnicas de Lucha Taar Volumen XXII". También me llamó la atención "Universos Paralelos", y el pergamino del Ojo de Vyagrimukha.
En el centro del recinto, un ascensor llevaba hasta la torre. Por desgracia, el guardia sólo dejaba pasar a los investigadores, así que me reencarné en el más cercano: Enay'd. Poco a poco, me iba acostumbrando a cambiar de cuerpo, y ya se había convertido en algo tan cotidiano como cambiar de camisa.



NOTA: Si no se dispone de suficiente mana para realizar la reencarnacion, se puede adquirir en la tienda de hechicería cercana.

Ya en la cima, recogí todos los libros que había, entre los que se encontraba "La Entrada a Hamestaga'n". Puesto que no entendía nada de lo que ponía, le pregunté al tipo que allí había si podía traducirme el libro. Prometió entregarme un Tradutech si le resolvía una duda astronómica: "el índice Aegmaar del tercer planeta del cuarto sistema". Puesto que no podía salir de la estancia con los libros, los deposité en el recipiente cercano y volví al piso inferior. Compré "El Sistema Quartet" y "Las Tablas de Correspondencia Cósmica". Ojeando el primero, descubrí que el coeficiente cósmico de Kalisha era 13.5. Al contrastar dicho número en el otro libro, obtuve el índice Aegmaar: 01851.

NOTA: Este valor calculado puede variar, según la partida. En otros casos, se corresponde con 0.81. De cualquier forma, basta con mirar el número correspondiente al planeta propuesto por el científico, según el sistema, y buscar su valor en las tablas de correspondencia, para obtener la respuesta.

Tal como había prometido, el hombre me entregó el Tradutech, a cambio del dato científico. El proceso de traducción debía llevarse a cabo con discreción. Apagué las luces y, antes de que el guardia volviese a encenderlas, traduje el texto con ayuda del "sneak" y el Tradutech. En él se relataba la necesidad de encontrar las tres joyas de Vyagrimukha. Ya tenía una, obtenida antes del ritual de santificación.
Con ayuda del mapa, localicé la nueva base de Los Despiertos, en un monasterio abandonado. Se encontraba al final de un río, cerca de una pared rocosa.

NOTA: En algunas ocasiones, encima de una mesa del monasterio hay un póster que anuncia un concierto de David Bowie. No es necesario asistir para completar el juego, pero merece la pena.

La inevitable charla con Jenna y Dakobah iluminó en el mapa un nuevo destino: la plaza de Yrmal'i. Una vez allí, en uno de los bordes de la fuente, encontré una puerta diferente a las demás: era un ascensor que llevaba a los apartamentos. En el centro de la sala, cuatro columnas, adornadas con runas, rodeaban un disco central en el suelo. Para resolver el puzzle, era necesario descubrir qué símbolo debía activarse en cada columna. El mapa en la pared ofrecía las pistas necesarias. Las cuatro marcas se correspondían con la localización de los símbolos. La primera de ellas era la librería cercana a la puerta hacia Jaunpur. Desde allí caminé al norte, hacia un edificio gris situado casi sobre el agua. Buceé hacia el edificio y encontré el primer símbolo: dos líneas paralelas horizontales y onduladas (esquina inferior derecha).
Regresé a la librería y me encaré con el puente situado hacia el oeste. Me tiré al agua y nadé hasta la otra orilla. Justo debajo del puente se hallaba el segundo símbolo: un círculo cortado por una línea inclinada (esquina superior izquierda).
El tercer símbolo estaba en la tienda de hechicería, en una columna a la izquierda del mostrador. Dos líneas paralelas horizontales y onduladas (esquina superior derecha). Aproveché la ocasión para comprar gotas de sombra.
El cuarto símbolo estaba en el restaurante, cerca de un balcón, al subir una rampa: una línea horizontal cortada por dos paralelas (esquina inferior izquierda).
De regreso a la plaza de Yrmal'i, me fijé en el triángulo cercano a la zona central de la estancia, similar al que había visto en algunos escritos. Entonces ajusté los cuatro símbolos, uno en cada columna, en relación con el triángulo. El disco central reveló un ascensor secreto que llevaba a las profundidades del recinto. La búsqueda de la segunda joya había comenzado. ►

Los "encarnables"



Uno de los muchos toques originales de «Nomad Soul», es la posibilidad de que el alma de protagonista emigre a otro cuerpo. Al principio, esto sólo es posible cuando el personaje muere. Sin embargo, a medida que avanza la trama, se adquiere un poder para cambiar de cuerpo a voluntad. Muchos de los posibles "encarnables" –así es como se les conoce en el juego– disponen de atributos mediocres, y carecen de habilidades específicas. Muy al contrario, un puñado de ellos sobresalen por un determinado poder, o tienen hechizos y objetos poderosos que ayudan a completar el juego. Por eso, una vez que nos hemos reencarnado en alguien, es una buena idea visitar su apartamento para encontrar valiosos ítems.
Estos son los personajes más apetecibles, junto con su ubicación:

ANEKBAH:
YSMALA'N 402: En el hospital o en la "morgue". / BETSY 117: En la droguería. / JORG 722: En la armería. / KAIA 332: En la librería. / SAMYAZ'A 670: En el restaurante.

QALISAR:
DAKME'T 329: En uno de los bares. / LAHYLI'N 097: En el show Peep. / NUYASAN: Rezando en el templo.

JAUNPUR:
BAHIMY'L 262: En la fábrica Tetra. / GANJI 96: En el restaurante. / IMAN 631: En la armería. / ITZAM'A 420: En el templo. / JAYLI'N 814: Vigila la entrada a los muelles. / KUMA'R 825: En la armería o cerca del puente. / QAZMA'AD 052: Deambula por las calles principales. / SYAO 471: En los tejados del apartamento de Kay'l o en uno de los "halls". / ZAO'R 940: En la prisión Pamoka. / TAHIM'A 223: En la librería. / VOSDA'N 096: En el supermercado.

JAHANGIR:
HUNABK'U 318: En el parque. / NEME'T 114: En el parque.

LAHOREH:
NIOMA'Y 452: En la librería. / PLUME 263: En el banco o en el apartamento de Den. / ENAY'D 843: En la biblioteca. / SHENAND'A 976: En el supermercado. / SOYM'A 552: En el restaurante.

MAYEREM:
KUSHULAI'N en Mahahaleel.





En la morgue Kay'l debe realizar algún que otro desagradable trabajito de "casquería"...



En el templo de Jaunpur, los creyentes se entregan a sus oraciones, sin importarles la presencia de extraños



El "sneak" es un ordenador de muñeca que realiza todo tipo de acciones, como almacenar los objetos recopilados o llamar a un deslizador.

EL JARDÍN MÁGICO

Cinco pedestales descansaban en medio de una extraña sala. Al activar el del medio, sonaba una melodía que había que reproducir con los otros cuatro pedestales. Era necesario interpretar dos de estas melodías, con cuatro y seis notas cada una, para abrir el túnel del otro lado. Puesto que se trataba de una secuencia aleatoria, al igual que el famoso juego "Simon", todo se redujo a afinar bien el oído hasta conseguir repetir dos melodías completas. Cuando el pasaje quedó despejado, recogí un par de pociones que allí había, y continué por el túnel.

En la plataforma siguiente, había unos extraños símbolos, muy importantes. Indicaban una dirección geográfica, junto con unas marcas que representaban números. Esta era la secuencia que tuve que apuntar (puede que, en algún caso, cambie): Norte 3 / Este 2 / Sur 1 / Oeste 3 / Norte 2 / Este 2.

El camino terminaba en una cámara funeraria con 16 cofres. Todos ellos contenían una joya de Vyagrimukha, pero sólo una era la verdadera. Para acceder a ella, debía recorrer los cofres en el orden marcado por la secuencia anterior. De esta forma, desde la puerta, avancé 3 cofres al norte, 2 al este, 1 al sur, etc., hasta llegar al cofre correcto. Era imprescindible realizar esta operación correctamente, pues sólo era posible descubrir si la joya era falsa o verdadera en un lugar muy alejado de aquí.



Con la ansiada reliquia en mi poder, regresé a Jaunpur y busqué el parque Jahangir. Necesitaba encontrar el último ingrediente para poder realizar un hechizo de resurrección.

El deslizador no llegaba hasta el lugar indicado, así que tuve que avanzar hacia el este, a través de dos grandes puertas, dejando atrás los tejados donde, días atrás, había tenido lugar el tiroteo. Unas escaleras ascendentes llevaban hasta la puerta del parque. El objetivo era una pluma de Jinpan, así que busqué a estos hermosos pájaros, en una roca, y me sumergí en el agua para emerger detrás de ellos. Al notar mi presencia, salieron huyendo, dejando atrás lo que había venido a buscar.

Seguí la corriente, rodeando la colina de las aves, hasta una abertura en un túnel que llevaba hasta una torre elevada. Allí se encontraba la última joya de Vyagrimukha.

Regresé a la entrada del parque. Me llamó la atención una gran estructura en el centro del lugar, que no dudé en visitar. Las paredes de una sala estaban rodeadas de botones, cada uno de ellos representando una letra del alfabeto Masa'u. Consultado el libro "Runas de Masa'u", que tenía en mi poder, pulsé los símbolos que se correspondían con las letras de la palabra KIWAN. El suelo descendió hasta la tumba de un antiguo hechicero.

Había llegado el momento de resucitar su momia: mezclé la pluma de Jinpan con las gotas de sombra y el Beshe'm, para crear el hechizo correspondiente. El anciano me confesó que nadie había regresado de Hamestaga'n con vida. Pese a ello, abrió una rejilla hacia el este y me mostró dos mapas que señalaban el camino a seguir. Algo acongojado por lo que había escuchado, salí de la tumba y giré a la derecha hasta llegar al agua. Buceé hasta el fondo de la piscina, donde había un pasaje señalado por unas columnas. Guardaba una pulsador que no dudé en activar.

Regresé a la zona de los pájaros y rodeé los jardines hasta encontrar un pasaje flanqueado por dos co-







lumnas. Lo dejé atrás y busqué una abertura. Hacia la derecha encontré un pasadizo. Llevaba a una zona elevada, donde se erigía otra entrada con dos columnas. Era la morada de la cabeza gigante de Vyagrimukha. Coloqué las tres joyas en el lugar reservado para ello, liberando un nuevo pasaje que llevaba a un lugar desconocido.

MAYERE'M

Una gran piscina se extendía frente a mí. Buceé hasta el fondo y busqué un pasadizo hacia una nueva extensión de agua. A mis pies, se alzó la impresionante ciudad escondida de Mayere'm. Escalé la rampa, hacia el puente de madera, y me dirigí a la torre central. Enseguida me di cuenta de que los puentes estaban recogidos. Crucé el puente de cuerda que llevaba a la segunda torre, y después fui girando a derecha e izquierda, dejando atrás los puentes que se cruzaban en mi camino. Al final del recinto había un gran botón verde que bajaba un puente de madera.

Enseguida localicé un ascensor con el que descendí hasta una pequeña plataforma. Crucé el puente de madera, dejé atrás la segunda torre, y caminé hasta la tercera. A su lado, había un ascensor ascendente; llevaba hasta un nuevo puente de cuerda. A su izquierda, otro botón verde permitía acceder a cinco anillos mágicos. Desde el lugar donde se encontraban, giré a la derecha, hacia el último portal de la sala. Subí por el enésimo ascensor, localizando el enésimo puente de madera. Un poco más adelante, superé un agujero en otro puente, con un ágil salto, y busqué otro ascensor ascendente, a su derecha. Pronto arribé a la plataforma que llevaba a la ansiada torre central. Allí se encontraba la diosa Soyinka, hija de Matanboukous. Era la única que conocía las claves de los sucesos que iban a tener lugar a continuación.

Había llegado el momento de descender hasta el nivel del agua. Era posible llegar abajo utilizando los ascensores, pero nada impedía dejarse caer hasta el fondo, para obtener el mismo resultado.

A continuación busqué una gran valla blanca, morada de unos animales que servían de montura, llamados shams. Fodo, su cuidador, me dio permiso para montar en uno, pero el bicho no se dejaba. Tuve que volver a hablar con Fodo en varias ocasiones, y oler un extraño líquido verde llamado zkilbon, un veneno que repelía a los krubors, enemigos de los shams.

Puesto que la montura sólo aceptaba llevar a un azkeel –la especie de Fodo-, probé el veneno y, al morir, me reencarné en el cuidador. El sham me condujo hasta una gran roca que le ordené empujar, para acceder a una caverna situada detrás. Llevaba a la Ciudad de los Muertos.

Dejé atrás las puertas plateadas y busqué el pasaje a Hamestaga'n. La entrada estaba protegida por un enorme krubor. La pelea, cuerpo a cuerpo, fue a muerte, pero el destino de mi alma estaba a salvo pues, si Fodo moría, siempre podía reencarnarme en el monstruo. Era feo y olía mal pero, al menos, era muy fuerte...

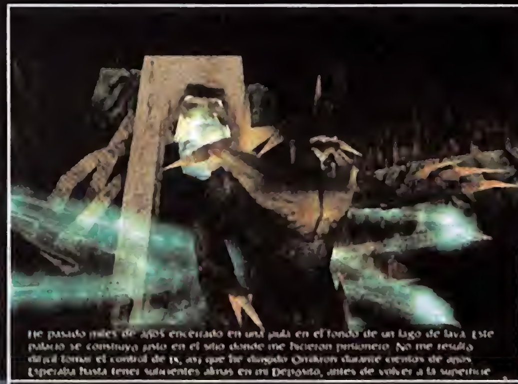
EL CEMENTERIO

Debía recuperar el Libro de Nout, aunque para ello tuve que enfrentarme a una manada de perros diabólicos. La aparición mágica que buscaba, en forma de hombre barbudo, se encontraba sobre una plataforma, en el centro del cementerio. Tras la inevitable conversación, mi nuevo objetivo eran tres almas en los nichos correspondientes. La primera estaba en una cripta, a la derecha de la fuente. La segunda, al noroeste de la misma. Para encontrar la tercera, regresé al altar y me orienté hacia el sur. Seguí el muro hasta un borde situado hacia el noreste. El alma estaba en una cripta solitaria, a la que se llegaba bajando unas escaleras.

De regreso al altar de partida, los tres fantasmas me teletransportaron a Mahahaleel. El paisaje nevado servía de acompañamiento perfecto para aumentar la espectacularidad



Tal como el propio Astaroth se encarga de decir, la hora de la confrontación final ha llegado. Nos espera una buena...



Antes de intentar devorarnos, el demonio nos da un discursito sobre las causas de su inmensa maldad.



Ya no hay vuelta atrás: o conseguimos derrotar a Astaroth, o será el fin de Omikron. La victoria está muy cerca...

de una gran nave que permanecía amarrada. Busqué una rampa con un ascensor oculto, para acceder a su interior. Me encontré en la sala del trono de Kushulai'n. El impresionante guerrero vió en mí a un verdadero Alma Nómada, por lo que aceptó entregarme su cuerpo y su espada Barkaya'l. Se quitó la vida, y así pude reencarnarme en él. Un teletransporte detrás del trono me permitió acceder al lugar donde se encontraba el gran demonio Astaroth.

LA CONFRONTACIÓN FINAL

Tras cruzar un pasaje sobre un lago de lava, el monstruo de más diez metros de altura se dignó a dirigirme unas palabras de intimidación, antes de comenzar la pelea.

Astaroth era muy poderoso, pues sólo tenía un punto débil: un pequeño punto ovalado situado en su espalda. Para poder acertarlo con mis disparos, tenía que desactivar el campo de fuerza que lo protegía. Esto se conseguía destruyendo los seis cristales verdes esparcidos por la caverna. Cuando el demonio se liberó, aumentó su peligrosidad, pues ahora podía atacar desde cualquier lado. Intenté mantenerme en el centro de la plataforma y disparar al punto azulado de su espalda, cuando aparecía ante mis ojos. Esto solía ocurrir cuando Astaroth saltaba. Tras unos angustiosos minutos, el monstruo cayó al suelo, momento que aproveché para clavarle la espada Barkaya'l. Omikron había sido liberado de la amenaza de los devoradoras de almas, y yo pude regresar sano y salvo a mi mundo.

EPÍLOGO

El psiquiatra detuvo la grabadora y miró largamente y con detenimiento a John Smith.

– ¿Sigue pensando que estoy loco? –le inquirió el supuesto enfermo.

– Eso lo decidiré cuando estudie su relato con detenimiento. Le comunicaré mi decisión dentro de un par de días. Buenas tardes.

El doctor salió de la celda y regresó a su despacho. Mientras sacaba la cinta de la grabadora y la introducía en un sobre, marcó un número en su teléfono móvil.

– ¿Quantic Dream? Aquí el "enlace". Acabo de recopilar otra alucinante historia para un videojuego. Creo que podría tratarse de una aventura con algunos toques de rol, lucha, y acción 3D. Algo nuevo y revolucionario. Incluso he pensado en el nombre: "The Nomad Soul". Te mando la cinta por correo urgente, al precio establecido.

El hombre colgó el móvil y salió a tomar un café. Aún tenía concertadas un par de entrevistas más, antes de terminar el día.

J.A.P.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Ataque a la Reunión

Esa tarde aciaga, nadie osaba levantar la voz. El estupor, la ira, se llevaba las palabras, o más bien, las dejaba sin asomar. Los maniacos no podían apartar la vista de los destrozos cometidos en el local en que habitualmente se reúnen. Y es que la que se pensaba inviolable sede de nuestras reuniones había sido atacada a traición por un grupo de ogros.


WIZARDRY 8



WIZARDRY 8


MIGHT & MAGIC VIII

¿Cómo había sucedido? Un descuido en la vigilancia, la relajación en los centinelas, no se sabía. Lo que es claro es que las acciones de los maniacos están mermando las fuerzas del mal y éstas han actuado a la desesperada. ¿De dónde provendrá el contingente de monstruos? Esa es la duda que ahora nos acomete, pues la venganza ha de ser terrible.
Del «Planescape: Torment», podría ser. Al fin y al cabo, son muchos los planos que allí se entrecruzan, y el poder de la Señora del Dolor en Sigil ya no es lo que acostumbraba. Quizás habrán salido de Baator o de otro de esos mundos infernales llenos de diablos. Que alguien vaya e investigue allí.
También candidato a origen de la tropa de bichos es Erathia, escenario del «Might and Magic VII», en uno de cuyos territorios, el ignoto Eeofol, se sabe que hay una misteriosa construcción que bien podría ser el refugio de seres como estos. Por el camino, nos esperan algunas sorpresas, y visitas a ciudades celestiales y abismos infernales que pondrán a prueba el valor de los que hasta allí se lleguen.
Es más difícil pensar en «Fallout 2» como origen del enemigo, aunque las mutaciones ocasionadas por el cataclismo nuclear podrían dar lugar a malformaciones de todo tipo. No obstante, lo que no cuadra es que los mutantes son humanos... ¿Y «Baldur's Gate»? Sí, pudiera ser, aunque los ogros que allí habitan son hermanitas de la caridad en comparación con los tipos que nos han atacado aquí.
Y démonos prisa en explorar estas posibilidades, pues pronto se empezarán a abrir ante nosotros otras muchas, empezando por «Ultima IX: Ascension» que ya está publicado en Europa. Otro tanto cabe decir del «Revenant», según informa un maniaco compañero. Pero es que siguen anunciándose novedades, sobre la ya espléndida lista de otros meses, que incluye «Vampire», «Icewind Dale», «Baldur's Gate II», «Soulbringer», «Neverwinter Nights», «Arcanum» y «Throne of Darkness»
En efecto, ya se está hablando de dos octavas partes, y al decir octavas, dado que no hay muchas series de juegos que hayan alcanzado una séptima entrega, es fácil adivinar que me refiero a las correspondientes a «Might and Magic» y a «Wizardry». En fin, seguiremos informando, pero ahora se os cede la palabra. Usadla bien.

OTROS MANIACOS

Comenzamos hablando de **«Lands of Lore II»**, que últimamente no se prodiga mucho por nuestro foro. De él propone algún problema Javier Ramírez, de Santa Pola (Alicante). En el laboratorio de Belial, tras el encuentro con Baccatta, se sigue adelante y se llega a una "fuente con cuernos" de la que brota sangre, la cual desaparece por un desagüe al que se accede con la forma de lagarto. Así se llega a un lugar con paredes verdes, que absorben el maná del héroe, y que está atravesado por un río de idéntico color. El problema estriba en llegar al otro lado del río, dado que no es capaz de llegar ni transformándose en bestia; asimismo, hay un tronco al que se puede subir, pero desde el que tampoco llega al otro lado.
Bueno, bueno. Es claro que el problema no se puede resolver mediante las habilidades físicas, así que habremos de acudir a otro tipo: por ejemplo, las de puntería. Supongamos que existen

Calabozo LISTA

La lista de este mes viene a probar que los maniacos estamos sedientos, pues sólo así se puede interpretar la inmediata aparición en ella de «Planescape: Torment» y «Might and Magic VII», las dos novedades más jugosas en lo que va de año.
Es evidente que los que disfrutaron de sus antecesores, «Baldur's Gate» y «Might and Magic VI», respectivamente, estaban deseosos de hacerse con algo similar. Y todo esto sin quitar mérito a ninguno de ambos juegos, que, en mi opinión, presentan jugosas novedades que los hacen dignos del puesto en nuestras preferencias.
Por otro lado, «Baldur's Gate» mantiene holgadamente su primer puesto, aunque los dos nuevos vienen con fuerza. Y dentro de poco también estará por aquí «Ultima IX»... esto promete.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Fallout 2
3.-	Planescape: Torment
4.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
5.-	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven


WIZARDRY 8


WIZARDRY 8


MIGHT & MAGIC VIII

una serie de palancas que, de pulsarse, abrirían un puente hacia el otro lado del río. Añadamos que dichas palancas, muy acertadamente para quien ya haya cruzado, están precisamente en ese otro lado. Como tercera hipótesis, asumamos que quien quiere cruzar dispone de arco y oportunas flechas.
Sigamos con Javier, quien también aporta una de esas ayudas que raramente se descubren. Así, en la forja de los Ruloids existe una buena oportunidad de hacerse con un arma espléndida: si se coloca una espada cualquiera en la mesa sobre la que cae un foco de luz, se transformará en la poderosa espada Tormenta Oscura. Gracias por el consejo, y anotamos tus seis puntos a «Might and Magic VI».
Miguel Ángel González, de Basauri (Vizcaya), pone sobre la mesa **«Baldur's Gate»**, del que quiere preguntar algunas cosillas. Como el paradero del mago que ha de matar según le piden en el centro de Beregost, aunque confieso que desconozco de qué se trata. ¿No te estarás confundiendo y te referirás a la petición que Edwin te hace en Nashkel de acabar con Dynaheir? Si es así, has de saber que la tal mago está atrapada en las fortaleza de los Gnoll, y que, además, quizás el tal Edwin sea el malo y no Dynaheir. Respecto a qué hacer en la populosa capital, Baldur's Gate, me da la impresión que has llegado a ella antes de lo que, por la historia, te corresponde. De hecho, no hace falta que la visites hasta el capítulo V; por ello, si estás allí por tu cuenta, sin haber alcanzado tal capítulo, no tendrás nada concreto que hacer.
En cuanto a los mejores personajes para el grupo, depende de las preferencias de cada uno. Pero si, como dices, has optado por un paladín y, en consecuencia, eres Lawful Good de alineación, te recomiendo gente de tu misma alineación. Además, dadas las dificultades para recuperar puntos de vida y la escasez general de los mismos, conviene llevar gente con capacidades curativas. En este sentido, son muy recomendables Jaheira, druida que puedes encontrar en la posada Friendly Arms; Brainwen, clérigo que está petrificada en el festival de Nashkel, y Yeslick, enano luchador-clérigo atrapado en las minas del bosque Cloakwood. Un mago bastante potente, con una buena arma además, es Xan, prisionero de Mulahey en las minas de Nashkel.
No quisiera despedir la reunión sin manifestar una queja generalizada que los maniacos están realizando respecto al «Planescape: Torment». Sois muchos los que habéis retirado vuestros puntos expresamente a este juego por no haber sido traducido del inglés, y otros tantos los que os negáis a adquirirlo por la misma circunstancia. Como bien decís, se trata de un juego estupendo, superior al «Baldur's Gate», pero con grandes cantidades de diálogo que lo hacen impracticable para quien no domine el citado idioma. Valga el anterior párrafo para llamar la atención de su casa editora en España, y esperemos que haya suerte y tome las acciones oportunas (¿con una "actualización"?)... aunque sinceramente, soy poco optimista.
Desde mi punto de vista –aunque, como omniscente que soy, los idiomas humanos no presentan dificultades, menos aún el que dicen inglés, dado que es muy rudimentario–, el juego es excelente, pero el idioma es una traba mayúscula. Por muy buena que sea la película «La Amenaza Fantasma» o el último libro de Tom Wolfe, a ninguna distribuidora en nuestro país se le hubiera ocurrido sacarlos en inglés únicamente. No sé por qué las casas distribuidoras de software no pueden hacer el mismo análisis del mercado.
Sin más novedades dignas de lamentar nos acercamos al final de las reunión. No hay novedades respecto a los ogros que atacaron nuestra sede, aunque hay fuertes rumores provenientes de la ciudad de Averno, debajo de Deyja, sobre unos tipos sospechosos recién llegados. El próximo mes, más.

Ferhergón


NOX


NOX


NOX

Dudas Existenciales: Turno de respuestas

Por fin un maniaco filósofo nos echa una mano para responder a algunas de nuestras inquietudes sobre el ser y la esencia, que venimos planteándonos desde hace un tiempo. El sesudo colega se llama Rubén Míguez y es de Vigo (Pontevedra).

– ¿Tienen familia los bandidos que nos cargamos?
"Por supuesto, ¿en qué creíais que consistía la regeneración de monstruos"

– ¿Es bueno el alimento que ingieren nuestros diferentes héroes en las aventuras?
"Es repugnante, sencillamente, pero eso es algo imprescindible para que nuestro héroe no convierta su complexión atlético-hercúlea en una complexión obeso-mastodóntica. Además, ¿sabéis lo apetitoso que le puede resultar a los dragones del lugar un paladín rollizo y mantecoso? Alabadas sean las raciones de hierro."

– ¿Cómo se lleva a cabo la inspección de los cadáveres por parte del grupo?
"Lo tradicional ha sido siempre seguir la ley del más cutre –el más necesitado de pasta era siempre el primero en echarse sobre los cadáveres–, pero con la aparición de las villanas rubias, ojos azules y medidadas 90-60-90, hoy día se suele seguir la ley del mamporro o, en los grupos más diplomáticos, el siempre en boga piedra-papel-tijeras"

– Si tenemos varios juegos en el disco duro, ¿los héroes de los juegos se visitan entre sí?
"Por supuesto que no, eso está claramente prohibido por las leyes de derechos humanos y humanoides del PJ. Los héroes de los juegos de rol están acostumbrados a ver dulces damiselas con vestidos que les llegan a los tobillos. ¿Cuál sería su reacción si se encontrasen de pronto con Lara Croft y sus protuberancias? ¿Serían capaces de soportar tremendo subidón en el nivel de su testosterona?

Pues muchas gracias, insigne maestro Rubén, por las perlas de conocimiento que has compartido con nosotros. De todas formas, como buen filósofo, las respuestas obtenidas llevan a plantearse más preguntas, pero las de Rubén habrán de esperar a una próxima reunión.



Flanker 2.0 (y III)

Este mes finalizamos nuestro vuelo de evaluación en «Flanker 2.0», del que ya hemos atendido a gran parte de sus formidables detalles. Como colofón a esta serie de capítulos, nos adentramos en el verdadero corazón de «Flanker 2.0»: la piedra angular que los programadores han puesto a nuestra disposición en los editores de misión y campaña con tal diversidad de posibilidades que nada queda en manos del azar o de condiciones predeterminas. Os daremos algunos ejemplos de qué se puede llegar a hacer con el editor o con el sistema de creación de campañas.

Omnipresente en Crimea

Hasta ahora, las opciones de configuración y diseño de misiones contenidas en los editores que hemos podido observar, no todos los sims partían de situaciones predefinidas o bien tan sólo permitían unas determinadas prerrogativas, situaciones y objetivos. En «Flanker 2.0» podemos crear una misión desde cero hasta el final, haciendo que sea casi tan compleja como deseemos.

También podemos, por supuesto, optar por cargar cualquiera de las misiones contenidas en el programa, y después de examinar los objetivos de la misión, y según el tipo de ésta planificar las tareas de combate y asignarlas independientemente a todos los vehículos, puestos de alerta temprana, defensas anti-aéreas, aeronaves y buques que vayan a participar. Después, será posible volar la misión, o bien, ver cómo se desarrolla automáticamente desde un punto de vista espectador para tomarla en cualquier momento. Junto con esto, en el informe posterior tendremos los datos necesarios para ver cómo ha ido y perfeccionarla si es necesario.

COMPRENDER EL EDITOR DE MISIONES

Pero vamos a centrarnos en qué prioridades han de tomarse al designar operaciones en cada objeto, donde es muy importante tener en cuenta que es necesario un equilibrio entre las probabilidades de éxito y fracaso para los dos bandos. Es obvio que hay que detenerse a pensar qué clase de partida queremos crear, ya que es igualmente posible generar una partida de disparo con mucha acción u otra con menos gatillo fácil, pero con un planteamiento extremadamente realista. El manual nos ayuda no sólo a manejar los menús del programa; también tiene consejos y un tutorial paso a paso que se preocupa de explicar el cómo y el porqué del abanico que se nos abre el en aspecto estratégico. Por ejemplo, para saber dónde y por qué entra dentro de la lógica situar un emplazamiento de alerta temprana, o un SAM.

CREAR PROBLEMAS Y REPARTIR EL TRABAJO

Cada objeto activo que toma parte en la misión tiene un cometido que lleva a cabo con más o menos eficacia según el grado de IA asignada, pero en cualquier caso actúa en un área reducida y su actuación depende de factores circunstanciales.



La península de Crimea es, por su situación geográfica, un territorio especialmente adecuado para el diseño de misiones o campañas.

También existen las estructuras o los objetivos fijos que, aunque no toman parte activa, pueden representar el objetivo a destruir o defender y, con esto, una pieza clave de la misión. Nuestra labor aquí se limita a señalar el emplazamiento de cada uno. Por el contrario, cuando se trata de aviones, se han designar los objetivos, puntos de ruta y la carga de combustible y armamento, además de otros factores como la habilidad del piloto. En «Flanker 2.0» las órdenes que podemos dar a cada unidad controlada por el ordenador condicionarán no sólo su táctica, sino también el armamento del que disponga y, de hecho, no podemos asignarles objetivos que por su naturaleza

El editor de campañas está diseñado para que las misiones creadas por el editor puedan tener una consecución lógica, como debe ser en una contienda, pero dándonos el máximo de flexibilidad

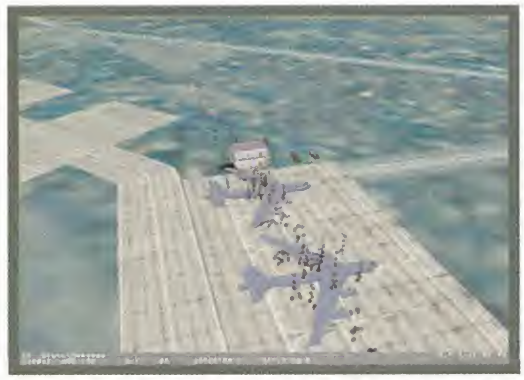


¿Por qué Crimea?

Uno de los contenidos que más llama la atención del manual es que nos explica porqué se ha escogido la península de Crimea como teatro de operaciones. Su situación política hasta la actualidad ha sido un punto de especial interés para los países en torno al Mar Negro. Lo cierto es que, además, por su geografía, permite una representación gráfica característica y muy diversa lo que beneficia más en un simulador de combate aéreo a la recreación del escenario en caso de que esté basado, como suele ser habitual, en una zona de desierto. Además, resulta obvio que al no tener fronteras naturales el aislamiento del conflicto tiene más verosimilitud.



Quizás hubiera sido una gran idea integrar diferentes maniobras aéreas, como este "cobra", en el cómputo de objetivos.



Aunque las campañas pueden prolongarse durante semanas, a veces no está de más poner unos objetivos indefensos para practicar el tiro.

En «Flanker 2.0» el editor nos deja configurar más cosas de las que cabría imaginar en un principio. Además, hay que añadir que tales misiones pueden jugarse en red, con lo que las posibilidades del programa se extienden sobremanera



La asignación de, al menos, una escolta dará una oportunidad más de sobrevivir en el aire ante el acecho de interceptores.

no estén destinados cumplir. Las actitudes son varias comprendiendo prácticamente la totalidad de las funciones que puede tener una aeronave de observación, interceptación, barrido de cazas, ataque a tierra o CAP, entre otras.

En el caso de nuestro Su-27 ó Su-33, somos nosotros quienes decidimos el armamento y, tomando el control, decidiremos las prioridades de la misión en cada momento, pero sin desatender el objetivo. Aparte, el tipo de misión está diferenciado por los recursos disponibles y en este margen podemos adoptar el papel de un simple piloto, de un líder de escuadrón o de un comandante de la fuerza aérea con varios escuadrones a su cargo, pero ni que decir tiene que el carácter táctico de estas últimas conlleven una elevada dificultad.

CAMPAÑAS POR FASES

El objetivo de todo programa de simulación es generar situaciones realistas que tengan un planteamiento lógico, pero cuyos eventos tengan una consecución dinámica. «Flanker 2.0» propone un sistema de campañas semi-dinámicas de manera que basándose en un guión muy convincente permiten un cierto grado de flexibilidad en la relación causa efecto de las acciones del piloto. Esta solución, pese a no ser necesariamente definitiva, puesto que lo ideal sería una flexibilidad completa, parece adaptarse muy bien a las posibilidades de gestión de IA y recursos de los actuales equipos y software. Como recordaréis, muchos simuladores cometen verdaderas locuras al desatar acontecimientos de lo más inverosímil cuando tratan de representar una sucesión de acontecimientos dinámicos. «Flanker 2.0», además de garantizar la interacción con las campañas, hará posible "crearnos" las situaciones bélicas que se produzcan.



Las campañas están estructuradas "por fases", que no son más que misiones que se diseñan en el propio editor, pero que tienen entre sí una interacción, determinada por nosotros y según han resultado con éxito o no. La idea es configurar un árbol de fases donde las condiciones para completarlas conectan entre sí de diferentes formas, de modo que las diferentes combinaciones posibles de fuerzas, ubicaciones y resultados que se pueden crear superan las expectativas de cualquier estratega. Por si esto fuera poco, cualquier campaña que esté siendo jugada puede ser intervenida con lo que el programa llama "Planeamiento de Contigencia", opción en la que se revisan todos los objetos y unidades de una fase.

Claro está que un sim que nos deja tantas alternativas, requiere también cierta dedicación al aprendizaje, aspecto en el que el manual que lo acompaña resulta primordial.

Con todo, el editor de misiones de «Flanker 2.0», así como el modo en el que se han estructurado las campañas, resulta en un elemento con el que abre un nuevo camino en lo concerniente a las posibilidades de combate en vuelo y aumenta en gran medida las expectativas de vida dentro de nuestro disco duro. A tal elogio hay que añadir el enfoque del editor y el apoyo que en el manual se aporta para el aprendizaje.

S.T.M.

El control del clima

Por si fuera poco, configurar todo lo que hemos citado anteriormente y el tiempo exacto de la misión también es posible introducir factores meteorológicos como la temperatura, la altura del techo de nubes, niebla, la fuerza del viento y las turbulencias atmosféricas. Esto, en la parte visual, conlleva de por sí un cambio en las condiciones de combate, pero además afectan directamente en este sim al funcionamiento de los cazas.



En otro campo y jugando a ser Dios, el programa nos permite entrenarnos en situaciones de fallos provocados por daños o averías mediante una opción en la que es posible forzar los fallos de prácticamente la totalidad de los sistemas del Su-27 ó Su-33.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD

¿Cómo esquivo la cabra?

José Díaz. Lérida.

Acércate a la cabra por la derecha (haciendo doble-click en la escalera), pero tan pronto como la cabra vaya a por ti, pulsa sobre el arado en el extremo más lejano. Así atraparás a la cabra y podrás utilizar la escalera para entrar en la excavación.

BROKEN SWORD 2

¿Cómo puedo pasar por la verja?, el perro no me deja.

David Martín. Madrid.

Tras bajar los escalones, encontrarás en el agua un gancho para barcas, que tienes que recoger. Con él puede recoger la botella que ha lanzado el guarda al mar, entra por la trampilla para hacerte cargo de la situación en el interior del puesto de vigilancia, pero el lugar es peligroso por las emisiones de metano del guarda así que desciende y sube los escalones. Ya que el guarda está cocinando con la estufa, aprovecha este hecho en su favor. Primero usa la botella sobre la chimenea para enfriarla, luego la abre, quitándole la tapa, échale un vistazo al interior y mete dentro la botella para obturar la salida de los gases resultantes de la combustión de la estufa, lo que provoca la salida de un guarda que lagrimea y tose sin parar. Vuelve a bajar los escalones y sube por la trampilla para meterte dentro del cubierto del guarda. Puedes recoger un trozo de carbón, pero lo importante es llevarse las galletas del perro, tras lo cual es expulsado del recinto por el guarda, un tanto enfadado por el desarrollo de los acontecimientos.

¿Qué hago en la jungla?

Rafael Pérez. Ceuta.

Métete en los pantanos del Norte, encontrarás un junco, sigue más hacia el interior de los pantanos, encuentra una guarida en la que hay un ser peludo y provisto de dientes y zarpas, mete el junco dentro el resultando será éste remodelado. Ahora puedes introducir dentro el dardo y hacerte una cerbatana. Ve hacia el Este, hasta encontrar el jabalí, al cual apartarás de tu camino usando la cerbatana. Siguiendo más hacia el Este, encuentra una aguja de piedra. Arráncale las enredaderas, añade primero la red y luego el marcador, coloca el conjunto sobre la aguja de piedra. Ahora debes encontrar un punto elevado desde donde usar el teodolito. Al noroeste de la guarida, en los pantanos, hay un camino laberíntico por los bosques, entrando por la izquierda de nuevo en la pantalla de la guarida de nuevo, hay un camino por el centro en el extremo derecho que es el que hay que seguir. Finalmente encuentra el promontorio, en cuya cima las iniciales del pirata están grabadas en la roca. Tras colocar el teodolito en los agujeros, úsalo para echar un vistazo. Hay que ir hacia la derecha poco a poco hasta encontrar, casi en el extremo, el destello del marcador. Hay que mirar el marcador y el pilar que queda justo encima de él. Hecho esto, aparece una nueva salida por la derecha de la cima, vete por ahí.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se duerme a Gwendoline?

Daniel Cabrera. Granada.

El tratamiento de adelgazamiento falso hay que entregarlo a Drácula, quien arroja las pastillas por la ventana. Las encontrarás metidas en un estuche de plata algo peculiar, que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas adelgazantes con las gominolas de Gwen para dejarla dormida.

¿Cómo encuentro el laboratorio para revivir a Frankie?

Esteve Mir. Barcelona.

En la librería del Doctor Frankenstein hay un mapamundi que debes girar usando unos botones, y unos diplomas con unas fechas raras. Las fechas dan una pista de qué hay que hacer para abrir el paso al laboratorio secreto. Hay que pulsar el botón izquierdo cinco veces, luego el derecho dos, tres veces el izquierdo y cuatro el derecho. Así podrás acceder y resucitar a Frankie.

¿Cómo se fabrica el engrasador?

Miguel Cid. Barcelona.

Camino de las bodegas, moja el algodón en el plato grasiento. Una vez allí, monta el soporte del micrófono con el algodón, obteniendo una herramienta que puedes usar para engrasar los raíles de la grúa.

¿Qué hago con los trozos de Frankie y el suero?

Abraham Paredes. Alicante.

En la mansión Hannover, recoge las babas del Dr. Mosca usando el frasco de perfume vampírico. Luego, sube hasta la parte superior del molino, usando el susodicho frasco para fundir la piedra que obstruye la maquinaria. Ahora las aspas del molino ya giran, tal como es visible desde la entrada de la casa del Dr. Frankenstein. Abre el paquete del señor Mosca y usa el paraguas sobre las aspas para ascender hasta el techo del molino y dejar allí la máquina que produce tormentas. En lo alto del acantilado sobre el lago Ness hay un nido con un enorme huevo. Recógelo y úsalo sobre él el gorro de aviador que encontraste en Australia, cerca de la caseta. Así calentado, nace el polluelo y llévate la cáscara con la clara; el líquido amniótico. Teniendo ya los trozos y el ácido cítrico, el calcio, la glucosa y la sangre (o savia), entra en el laboratorio. En un cajón encuentra aguja e hilo que usa para unir los tres pedazos de Frankie. Luego mete los cinco componentes del suero en la cubeta de la máquina y acciona el interruptor, pero el proceso fracasará, por carecer Frankie de cerebro. Es menester regresar a la mansión Hannover, y por el salón, acceder a través de la puerta hasta ahora cerrada a la cocina. El cocinero no se muestra excesivamente colaborador, pero François huirá cuando uses el globo repleto de gas australiano. Ahora métete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto en un trapo, que se supone constituye el cerebro de Frankie. De vuelta en el Laboratorio, usa el cerebro y luego la palanca, y Frankie volverá al mundo de los vivos.

LEISURE SUITE LARRY 7

¿Cómo puedo ser el mejor cocinero?

Carlos García. Barcelona.

Ve a la cocina y coge el pescado, el puchero junto y la sal. Lee la receta en la hoja de periódico que envolvía el pescado. Ve con el puchero a la bodega de popa inferior y mete el puchero en la jaula de los castores para que lo llenen de leche. Ahora ve a la piscina, habla con Drew y dirígete a la biblioteca para coger de uno de los estantes un libro verde escrito por Drew. Vuelve a la piscina y habla con ella. Ve a la bodega de proa para encontrar su maleta. Vuelve a la piscina y habla con ella de la maleta. En tu habitación, una vez que se haya metido en la ducha, conecta la manguera a una boca de tubería que hay sobre las escaleras y a la taza. Tira de la cadena. Sal y vuelve a entrar. Coge el moho de la ducha y ve al Salón del Orgulloso Marinero Enano para pedir al camarero un vaso de lima que necesitas para el pastel. Vuelve con él a la cocina y mete los ingredientes en el Cyber Chese 2000. En el inventario, añade al queso los frutos del árbol oveja y un poco de esperma verde. Llévaselo al jurado que está en el comedor.

¿Cómo se pasa la prueba de Love Master 2000? ¿Qué hay que hacer con las velas?

Víctor Fernández. Palencia.

Usa la tarjeta HTQ de tu inventario en la máquina. Ve al castillo de proa donde encontrarás un seto con forma de oveja al que debes quitarle los frutos. Ve ahora a la derecha y abre la caja que guarda la manguera contra incendios que debes coger. Pregunta a la pirata por su pata. Ve hasta el fondo de la biblioteca y pregunta a la encargada. Teclea algo para distraerla y poder robarle el tubo de pegamento que tiene sobre la mesa. Ve a la piscina nudista y pide prestado a Drew el libro que está leyendo. Vuelve a la biblioteca y pregunta a la bibliotecaria cualquier cosa para poder coger el libro que tiene sobre la mesa. En el inventario, quítale la solapa y pónsela al libro rojo. Haz que consulte otra cosa en el ordenador y deja el libro de donde te lo llevaste. Sal de la biblioteca, vuelve a entrar y pregunta por el clima. Vuelve y pregúntale sobre sexo. Haz que te demuestre lo que dice para poder llegar al Lovemaster 2000. Lo primero debes usar tu tarjeta HTQ. Ábrele la bragueta al maniquí y métele dentro la tarjeta. Ve al salón de baile para cambiar de aspecto. Pregunta a la chica por su colección y en "Otra" teclea OCIO. Ve al jardín de las esculturas, elige el pie de la Venus y pulsa VER para poder coger los dados. La estatua se derrumbará. Vete y vuelve a entrar. Ahora escala el andamio para coger el destornillador. Ve a la sala sólo para empleados, entra y teclea en la puerta EMPUJAR. Tendrás que coger el cable con pinzas y la gelatina KZ. Ve al puente de mando, abre el cajetín eléctrico verde con el destornillador y conecta los extremos con el cable. En cuanto oigas un mensaje por megafonía sube por la escalerilla hasta las velas, corta con el cuchillo un trozo de tela y baja. Ve al salón de baile y da a Jamie las velas. Irás al camarote y al volver tendrás que entrar por una puerta situada a la izquierda de la principal. Ve a la zona de la prueba del mejor vestido en la zona violeta del plano.

SAM & MAX

¿Cómo se localiza a Frog Rock?

Ismael Soriano. Madrid.

Los binoculares parecían estar estropeados, pero coloca sobre ellos la lente de aumento que encontraste en el parque de atracciones y los pondrá en marcha sin necesidad de monedas conectándoles los cables sueltos que había junto al elevador. Ahora no tendrás dificultad en encontrar la "Roca de la Rana" siguiendo las indicaciones de Shuv-Oohl y marcarla en tu mapa de carreteras.

SIMON THE SORCERER 2

¿Qué hago con la princesa?

Enrique Sánchez. E-mail.

Vuelve al castillo y cámbiale al príncipe la espada por su cerbatana, también te dará algo de munición. Entra en la habitación de la princesa y usa el guisante con la madrastra. Ella te dará un parné para el bebe. Entra en la habitación del bebé, dale el parné, y él lo tirará por la ventana. Vuelve a la habitación de la princesa y vuelve a usar la cerbatana con su madrastra. Ella te dirá que le des al bebé algo de leche. Ve a MucSwampy's, ponte el traje, y sube las escaleras. Habla con el Swampling sobre sus niños. Dale al bebé Swampling el parné y coge la leche. Regresa al castillo y dale la leche al bebé. Dejará de llorar. Entra en la habitación del tono y por la puerta al lado del rey. Usa el batido Swamp en el pentagrama que hay al final de las escaleras. Los demonios se quedarán pegados allí. Baja las escaleras y vete. Ve a la calle de los comerciantes y usa el tercer globo en la barandilla o verja. Serás llevado a una ventana fuera del castillo. Anda hacia el sarcófago, y cae por una puerta secreta en la moqueta. Coge la mucosidad, sal por el tubo. Sal de la habitación por la ventana. Un pájaro romperá tus globos, y caerás enfrente del castillo.

Retorna a casa de Calypso, pero serás secuestrado por piratas y llevado a su barco.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



CENTRO MAIL
www.centromail.es
ACT·LABS
FORCE RS
HARDCORE racing system
FORCE FEEDBACK
WHEEL CONTROL
NOVEDAD PC
ACT·LABS RS Shifter
6.990
PALANCA RS SHIFTER
24.990
VOLANTE FORCE RS
ACELERA A TOPE
EL ÚNICO VOLANTE MULTIPLATAFORMA QUE PODRÁS
UTILIZAR EN TODOS LOS SISTEMAS ACTUALES Y
FUTUROS SÓLO REEMPLAZANDO EL CARTUCHO
ACT·LABS RS Shifter
6.990
PALANCA
RS SHIFTER
4.990
CARTUCHOS DISPONIBLES
- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC
IMPUESTOS INCLUIDOS
19.990
VOLANTES DISPONIBLES
- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC
VOLANTE MULTIPLATAFORMA
+ CARTUCHO
19.990
ACT·LABS
HEREDEROS DE NOSTROMO
INFORMACIÓN 902 17 18 19

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

TECNO wave



[Fotografía no contractual.]

intel. Authorized Solution Provider For 2000

GARANTÍA 1 AÑO

GRATIS Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave OFFICE
SVGA ATI 8 Mb. AGP
Salida TV
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 8,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows ´98
Celeron 500 MHz. **159.900**

TECNOwave GAMERS
SVGA Voodoo3 2000 AGP
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 8,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows ´98
Pentium III 550 MHz. **199.900**

ALTAVOCES PRIMAX ACOUSTICS

200S 5.490
300S 8.490
500S 9.990

CD-R VIRGEN 74´ BULK

~~195~~ 130

RATÓN GENIUS NETSCROLL OPTICAL PS/2

8.750

RATÓN MICROSOFT INTELLI EXPLORER PS2/USB

~~11.990~~ 10.990

CD-RW GUILLEMOT MAXI 4x4x32

~~49.990~~ 44.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)

~~8.990~~ 8.490

SVGA 3DFX VOODOO3 2000

19.990

TV WONDER ATI

14.990

ACT LABS RS FORCE

24.990

GRAVIS DESTROYER

~~3.990~~ 2.990

GRAVIS GAME PAD PRO

4.990

GRAVIS X-TERMINATOR

9.990

GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD DIG/USB

6.990

INTERACT PC POWERPAD PRO

3.490

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

THRUSTMASTER TOP GUN

~~5.990~~ 2.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril.

EXIT

CENTRO MAIL

www.centromail.es

- 12 O'CLOCK HIGH — ~~7.995~~ 7.495
- AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS — ~~7.990~~ 6.990
- BATTLEZONE II — ~~7.995~~ 7.495
- EVOLVA — ~~7.990~~ 7.495
- EXTREME BIKER — ~~5.995~~ 5.495
- FARAÓN — ~~6.995~~ 6.495
- FIFA 2000 — ~~5.990~~ 5.495
- FLIGHT SIMULATOR 2000 — ~~7.990~~ 6.990
- FLY! — ~~7.995~~ 7.495
- FORD RACING — ~~2.995~~ 2.895
- GABRIEL KNIGHT 3: TESTAMENTO DEL DIABLO — ~~6.995~~ 6.495
- GP 500 — ~~7.995~~ 7.495
- HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO — ~~6.995~~ 4.995
- HOMEWORLD — ~~6.995~~ 6.495
- INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL — ~~6.995~~ 6.495
- LOS SIMS — ~~6.995~~ 6.495
- MIGHT AND MAGIC VII — ~~7.995~~ 7.495
- MORTADELO Y FILEMÓN: MÁQUINA METEOROLOCA — ~~3.995~~ 3.695
- NBA LIVE 2000 — ~~5.995~~ 5.495
- NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000 — ~~6.990~~ 6.495
- NOX — ~~6.990~~ 6.495
- PACK MULTI 3D — ~~2.995~~ 2.895
- PC FUTBOL 2000 — ~~2.995~~ 2.695
- PLANESCAPE: TORMENT — ~~7.995~~ 7.495
- PRIMERA DIVISION STARS — ~~5.995~~ 5.495
- PRINCE OF PERSIA 3D — ~~7.995~~ 7.495
- QUAKE III ARENA — ~~7.995~~ 7.495
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR — ~~7.995~~ 7.495
- RALLY CHAMPIONSHIP — ~~7.450~~ 6.995
- RAYMAN 2 — ~~5.995~~ 5.495
- SUPERBIKE 2000 — ~~5.990~~ 5.495
- SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE — ~~6.995~~ 6.495
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION — ~~7.990~~ 7.495
- TOY STORY 2 — ~~6.995~~ 6.795
- ULTIMA IX ASCENSION — ~~7.990~~ 7.495

- F1 2000 — ~~5.990~~ 5.495 — TRADUCIDO Y DOBLADO
- FINAL FANTASY VIII — ~~7.995~~ 7.495 — TRADUCIDO CASTELLANO
- HALF-LIFE: OPPOSING FORCE — ~~3.995~~ 3.695 — TRADUCIDO Y DOBLADO
- SOLDIER OF FORTUNE — ~~7.995~~ 7.495 — V.O./MAN. CASTELLANO
- STAR WARS: FORCE COMMANDER — ~~6.990~~ 6.495 — TRADUCIDO Y DOBLADO

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 30 de abril.

EXIT

Por Santiago Erice

SINIESTRO TOTAL



La historia del blues

Ya está aquí de nuevo la banda de rock más gamberra y deslenguada de ese pequeño país llamado Vigo. Y está con «La Historia del Blues», un álbum de canciones con sorpresas, que repasa, con la particular forma de repasar cualquier cosa de la banda liderada por Julián Hernández, esa añeja música de negros que ha hecho ricos a los blancos que han sabido apropiarse de su alma.

Pocos debieran extrañarse de que Siniestro Total se apunte a la expropiación. Las diferencias entre ellos y tantos y tantos de sus colegas nacionales, son que los de Vigo no se dejan olvidado en un cajón el sexto sentido –el de la ironía– y tampoco pretenden sentar cátedra –y, precisamente por eso, la sientan–. Señoras y caballeros: dispónganse a escuchar una auténtica clase magistral sobre la historia del blues mucho más efectiva que la que puedan recibir en cualquier cátedra de cualquier universidad española.



INOCENCIA INTERRUMPIDA



Basada en un best-seller escrito por Susanna Kaysen y con el siempre morboso latiguillo "basado en hechos reales"; Winona Ryder, Angeline Jolie, Whoopi Goldberg y Vanessa Redgrave, protagonizan «Inocencia interrumpida», una película dirigida por James Mangold.

Protagonizada por un grupo de adolescentes internadas en un hospital psiquiátrico; es una historia que bucea en las inseguridades y contradicciones del ser humano. Quienes estén cruzando la raya entre lo adulto y lo adolescente encontrarán argumentos de reflexión e identificación en «Inocencia interrumpida».

Adolescentes inadaptadas en el psiquiátrico

BLANCO PERFECTO



Mafiosos psiquiatras y polis desquiciados

Charlie (Liam Neeson), un agente de policía especializado en infiltrarse en redes mafiosas, se ha derrumbado definitivamente: sus nervios de acerco han explotado. Un capo de la mafia (Oliver Plant) busca venganza y está dispuesto a matar a Charlie, que ha buscado en la psiquiatría la solución a sus problemas. Para terminar de liar las cosas, una enfermera (Sandra Bullock) se cruza en la vida de Charlie y, por supuesto, del matón, que quiere acabar con su vida.

A grandes rasgos, este es el argumento de «Blanco Perfecto», el debú como director de largometrajes de Erik Blakeney. Una comedia negra que se apoya en la química entre los actores y en la complicidad del espectador para, medio en broma y medio en serio, guiñar el ojo al género más explotado en el cine: el thriller.

SUBURBANO

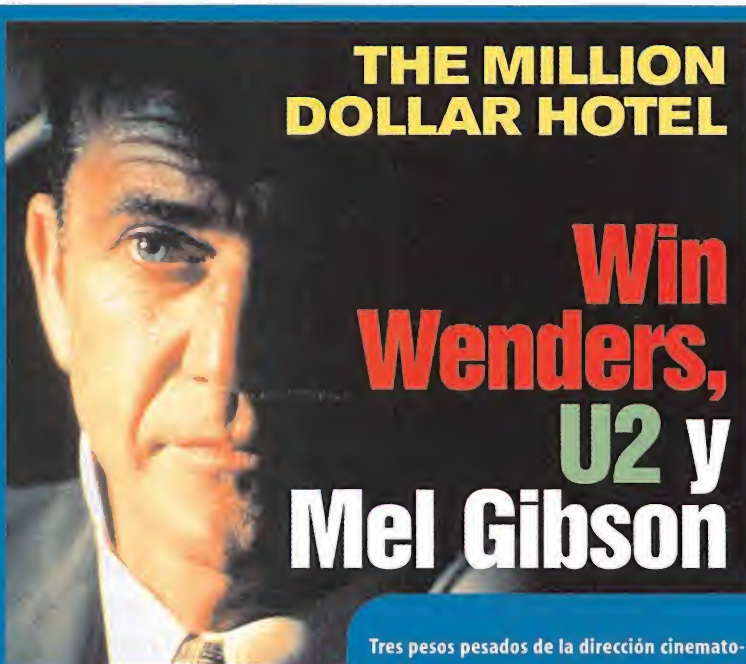
Suburbano –Luis Mendo y Eduardo Fuster– ha compuesto la música de un buen puñado de series de televisión de éxito –"Makinavaja", "Las Chicas de Hoy en Día", "La Mujer de Tu Vida", "Colegio Mayor", "Pepa y Pepe"–; también bandas sonoras para el cine español –"Paris-Tombuctú", "Las Cartas de Alou", "La Niña de tus Sueños" y un larguísimo etcétera–; sus canciones incluso han sido hits, aunque la mayoría de las veces interpretadas por otros (el caso más significativo es el de "La Puerta de Alcalá").

Algunos de estos temas, junto a otros nuevos, han sido grabados en directo con amigos (Aute, Pedro Guerra, Pablo Guerrero, Luis Pastor) y aparecen en «20 Años y un Día», un disco libro que resume, en imágenes y palabras, no sólo la existencia de este grupo que ha hecho de todo en la música nacional –folk, jazz, canción de autor, rock...–, sino, incluso, formado parte de algunos episodios de la historia cotidiana más reciente de este país (un botón de muestra: la famosa foto del desaparecido alcalde de Madrid, Tierno Galván, con los ojos perdidos detrás de un pecho al aire de Susana Estrada se tomó en una actuación suya).



20 años y un día





THE MILLION DOLLAR HOTEL

Win Wenders, U2 y Mel Gibson

Tres pesos pesados de la dirección cinematográfica, la música y la interpretación (Wim Wenders, U2 y Mel Gibson, respectivamente) han coincidido en «The Million Dollar Hotel». Ellos –apoyados por otros actores como Milla Jonovich y Jeremy Davies– son los protagonistas de una película que, utilizando como excusa la investigación policial de una muerte sospechosa, desvela las historias de unos personajes singulares que viven en el cochambroso lugar que da título al filme.

Mucho más que un convencional thriller, en «The Million Dollar Hotel» hay demasiadas apariencias que engañan, una ciudad tan alucinante como (Los Ángeles), el poli duro de rigor, unos cuantos misterios a resolver, personajes desquiciados, una banda sonora de campanillas, un director de los llamados "de culto"... Suficientes atractivos como para vaciar los bolsillos en la taquilla.

EL HOMBRE GAUCHO



Contigo porque me matas

Desde Córdoba ha debutado El Hombre Gancho con el álbum «Contigo Porque me Matas»; una colección de canciones apasionadas que narran aventuras de perdedores, crápulas y mala gente, de mujeres que nublan los sentidos, de soledad, de excesos, de la noche, de canallas y vividores.

Y para animar la velada, han adornado sus desvelos literarios con tangos, boleros, rumbas o rock. Sin pudor y sin vergüenza. Con descaro y sin prejuicios. Sin temor al qué dirán. Melodías y estribillos mestizos que sólo un sordo se resistiría a tararear hasta el mareo de los sentidos. El Hombre Gancho no descubre nada que no esté ya descubierto, pero sabe cocinar el guiso para que sea fácilmente digerible.

El blues suena mejor en los garitos



J. TEIXI BAND

Pocos garitos y antros de mala muerte de este país no han escuchado los sonidos de la J. Teixi Band; en ellos suena mejor el blues y el rock and roll, aunque siempre haya una columna que impida la visión y el sobaquillo del vecino contribuya a aumentar la intensidad de la velada.

Ese es el ambiente que ha intentado reflejar la J. Teixi Band en su último disco, grabado en directo en el Chesterfield Café de Madrid: el de esos sonidos salvajes que suenan en la madrugada, entre humo de tabaco y vasos de alcohol, para gentes solitarias, enamoradas o, simplemente, de juerga. Sin concesiones a la moda (¿hay hoy algo más anticuado que el R&B?).

HURACÁN CARTER





Boxeo, racismo y policías corruptos

Denzel Washington es el protagonista absoluto de «Huracán Carter», un largometraje de boxeo, racismo y policías corruptos dirigido por Norman Jewison, uno de esos hábiles realizadores que se atreven con cualquier género cinematográfico tan apreciados por los magnates de Hollywood porque sus películas siempre funciona en la taquilla.

Huracán Carter fue un famoso boxeador negro al que unos policías corruptos acusaron de asesinato y terminó con sus huesos en la cárcel. Desde allí proclamó su inocencia y hasta el mismísimo Bob Dylan le dedicó una canción. Dados los nombres citados, de más está decir que el largometraje se ve de un tirón y engancha al espectador desde las primeras escenas.

gotas ácidas

Conjeturas fundadas

(Dmviolator)

... Pues, como tenemos algo olvidado (me incluyo), este título que puede dar muchísimo que hablar aquí os pongo este tocho: Lo que realmente diferencia a «Daikatana» del resto de arcades 3D es su argumento. Al llegar al año 2455 d.c. encontramos que el Dr. Toshiro Ehihara ha descubierto Daikatana, una espada Samurai, en un yacimiento arqueológico. El Dr. Toshiro descubre que esta espada ancestral permite al que la utiliza viajar adelante o atrás en el tiempo a través de diferentes épocas.(¡Excalibur a su lado es un pincho moruno!). Pero traicionado por un malvado ayudante, Toshiro es asesinado y tú, como su mejor discípulo, acompañado de Mikko Ehihara (su hijo) y de Superfly Jhonson, vais en busca de la espada.

Acompañado por Mikko y Superfly (no estarás sólo durante el juego), irás viviendo montones de aventuras y ganando puntos de experiencia lo cual aporta un elemento de juego de rol a «Daikatana», ya que podrá obtenerse más experiencia o mayor habilidad para hacer más cosas en el juego. Además, encontrarás en «Daikatana» una impresionante tecnología de IA con Mikko y Superfly luchando a tu lado. Como aliciente, el juego incluirá 33 canciones completas –he oído algunos MP3 y sonaban de lujo– y montones de efectos ambientales como hundimientos, inundaciones, circuitos que se queman, etc.

Se lo está currando Romero... ¿eh? Además de estar echándole miga al asunto (argumento curradito), supongo que los gráficos estarán a la par y lo mejor es que ya falta muy poco para que salga.

Por cierto, Romero ha dicho que es sin duda su mejor juego... ¿Qué iba a decir si no? Le tomo la palabra.

Somos unos desequilibrados que merecen ir a la silla...

(Tercoplo)

¿Abstenerse los que no distinguen el sarcasmo? Yo me estoy pensando si comprar esta tarde un cetmet de los de la guerra civil y dedicarme a arrancar "piennas" y brazos por la calle, a ver si así por lo menos tienen de qué quejarse.

Aunque... no sé, mejor me quedo en casa jugando al «Soldier of Fortune» y destripando a los malos y buenos, que mola, ji, ji, ji.

¡Qué mala gente somos, a ver si desaparecemos del mundo, que somos la escoria¡

Nada como lo nuestro

(Creeping)

¿Qué os han parecido las previews del CD de Micromanía de Pyro? A mí se me ha caído la baba. Más quisiera «Quake III», «Unreal Tournament» y demás tener el nivel tecnológico que tienen estos. Pero claro, como son españolitos no se les da tanta importancia.

Me gustaría saber los requerimientos que van a tener estos juegos porque me parecen que van a ser elevados.

LAMENTABLE

Después de meses de espera del último de uno de los títulos de rol por excelencia, como es «Ultima Ascension», hemos comprobado que aporta una calidad a nivel técnico y de posibilidades de juego excepcionales. Pero como tantas veces un juego que tiene, desde su incorporación al sector, un buen número de aficionados, ha sido limitado por la ausencia de traducción. No nos cansaremos de decir que la traducción de los programas es algo primordial para optar a ser un gran éxito y para que podamos disfrutarlo en toda su expresión, sobre todo tratándose de juegos en los que la compresión de los diálogos tiene una gran importancia.



Hace 10 años...



En portada un especial juegos de Fútbol dada la fiebre que el Mundial de Italia 90 despertó entre los aficionados. También ofrecíamos todas las claves para alcanzar el secreto del Santo Grial en el fantástico clásico de Lucas «Indiana Jones y la Última Cruzada». «Mad Mix 2» o la aparición para Atari ST y Amiga del aditivo «F-29 Retaliator» de Ocean anunciaban uno de los mayores éxitos de la compañía también posteriormente para PC. Y, como siempre, las secciones habituales de Micromanía.

¿Cómo... se perfila el futuro para Dreamcast ahora que PlayStation 2, su máxima rival, está en la calle en Japón?

¿Qué... intenciones tiene Microsoft lanzando por Internet precisamente ahora los primeros vídeos de la capacidad de la futura X-Box en tiempo real?

¿Será... Crusoe el primer procesador para PC basado en arquitectura de software instalado en una memoria?

¿Cuántos... yenes se habrán dejado los japoneses en la compra de la esperada Playstation 2?

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Panorama-Mix (I)

LO *mejor* DEL MES

El Círculo de Bellas Artes de Madrid ha sido el escenario elegido para la celebración de la segunda edición de los Hobbypremios. Como sabéis las revistas de la editorial, entre las que se encuentra Micromanía, premian en este evento a los títulos, productos y compañías que demuestran estar "en primera línea" en la realización de productos de entretenimiento, contribuyendo con su esfuerzo a popularizar una industria que resulta, año tras año, más apasionante. En nuestra celebración contamos, además de múltiples personalidades del sector en nuestro país, con la presencia de la siempre espectacular Lara Croft, que sorprendió a los asistentes reclamando "por las bravas" su premio como personaje más popular.



FORMIDABLE

El fiscal del diablo

En ausencia del reiteradamente retrasado «Diablo II» que todos los esperamos como agua de Mayo, nos ha sorprendido la aparición de «Nox». Un rival que con un estilo de juego muy parecido al excelente «Diablo» se ha adelantado peligrosamente a la continuación de éste. Ahora más expectantes, estamos deseosos de disponer de ambos juegos para ver si el "aspirante" es capaz de vencer al favorito. «Nox» tiene cualidades más que suficientes para alzarse con el título de campeón, gráficos sensacionales, una tecnología al alza poco común y una jugabilidad extrema entre otras cosas.







Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el rumbo perdido; tal vez un transeúnte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara especie en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y marinos, la de modernos surfistas sobre "cuestas informativas", los guerreros protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.
Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

No hombre, no. No es que los "Internautas" de la red tengan que llevar obligatoriamente un casco homologado de Buzz Lightyear encima de la cabeza. Ni tampoco es ilegal no llevar puesto el cinturón de seguridad mientras conduces un videojuego de carreras en la pantalla del ordenador; ni mucho menos vais a parar a la cárcel por matar a escopetazos a unos pocos zombies sedientos de sangre en la maltrecha ciudad de Racoon City. Ya, ya sé que aquí los presentes tenemos todos más imaginación que el Pato Lucas en sus mejores apariciones de la Warner, pero eso es una cosa y lo demás –las miles de ancestrales y pseudofilosóficas cuestiones, que navegan a miles de bytes por segundo a lo largo y ancho de los tejidos de Internet envueltas en e-mails–, me obligan a convocar vuestra atención para, como si se tratara de una C.T.T.S. –Convención Terapéutica Top Secret–, intentar buscar la "luz al final del túnel" para que todos puedan tener bien ordenados los ficheros del disco duro cerebral y no acabemos con las "cabezas rodando", como en el film de Tim Burton que cuenta la historia de Sleepy Hollow. Así que ajustaré bien los cabezales de mi impresora, para que tampoco rueden por el suelo, y comenzaré a teclear en respuesta al desaguisado de dudas y componendas que hay liado por esas marañas y telarañas digitales del espacio de Internet.

INDIVIDUO 1: (Francia), varón, 18 años.

CUESTIÓN: ¿Por qué en «Toy Story 2» los humanos parecen muñecos y viceversa? ¿Han usado máquinas más potentes?, ¿procesadores especiales?, ¿o es que tenemos más familiaridad con los juguetes que con los personajes de apariencia humana? ¿Es esto principio de misantropía aplicada en 3D?

RESPUESTA:
La verdad es que la película «Toy Story 2» –que por cierto vi en una sala de Málaga con mi chica–, me pareció totalmente alucinante, eso sí, contando con que las primeras partes siempre te pillan más de sorpresa atrayendo más tu atención. No está Sid –el niño malo de la primera parte–, pero ahora está Al –el hombre malo, que es peor– y el capataz –que anda entre dos aguas: corriente humana-corriente de juguete–. Así que tal vez el nuevo lema de Disney/Pixar sea parecido al que eligió la Tyrell Corporation en «Blade Runner»:"Fabricar replicantes más humanos que los humanos..." De esta manera Woody, Buzz y compañía, pasarán a los anales de la Historia como si de nuestra familia se tratase. Y punto.

INDIVIDUO 2: (Inglaterra), mujer, 25 años.

QUESTIÓN: Me gustaría saber el nombre del "procesador definitivo", el del "formato de lectura/grabación eterno" y, para finalizar, el nombre y dos apellidos del "sistema operativo perpetuo". Gracias.

RESPUESTA: La verdad es que tras no pocas búsquedas binarias y unos pocos miles de pesetas/euros invertidos en conexión telefónica, no he podido encontrar, como hubiese sido de mi agrado, a ningún "profeta informático" titulado y preparado para responder a estas, nada triviales, cuestiones de fe –que dan jaqueca hasta al mismo Bill Gates–, que por otro lado me recuerdan a aquellas que decían: ¿quiénes somos?, ¿de dónde venimos?, ¿a dónde vamos?, también sin concreta resolución en la actualidad. Atreviéndonos a una posible quiniela, la cosa podría quedar tal que así: Procesador "Phoenix" resurgido de las cenizas de los demás anteriores; Formato lectura/escritura Micro-chip-disk "FLIK" del tamaño de una hormiga y con ocho patas móviles. Y el O.S. perpetuo –hasta la extinción de la raza humana– podría llamarse "Win-Buzz-Linux-Lightyear" o sistema inteligente detector de placas y ordenadores, al que amigablemente podríamos llamar: ¡Hasta el infinito...y más allá! Y todo solucionado. Se admiten apuestas y sugerencias. Cómo no.

Rafael Rueda

Star Trek: Klingon Academy

Simulador espacial/14 Degrees East

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium II 266 · *RAM:* 64 MB (128 MB) · *HD:* 100 MB · *Video:* Aceleradora 3D con 8MB · *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible DirectSound · DirectX 7.0 (DirectX 7.0 a incluidas en el CD-ROM) · Ratón



CONTROLES BÁSICOS:

´: Acelerar
+: Frenar
Cursores: Movimiento
D: Enemigo más cercano
ALT: Disparo Armamento Primario
CTRL: Disparo Armamento Secundario
Espacio: Disparo Armamento Pesado
C: Activar/Desactivar Camuflaje

La serie «Star Trek» ha dado lugar a muchos videojuegos. En este caso nos ponemos al control de navíos de guerra Klingon, en su lucha contra la Federación y los Romulanos por el control de la galaxia, estando la historia situada antes de la película «Star Trek VI». Esta demo permite jugar un completo tutorial en el que se nos explica cómo utilizar todos los controles de nuestra nave. También incluye dos misiones, en las que luchar contra naves Romulanas y de la Federación, aparte de poder crear combates rápidos, aunque sólo podremos elegir entre dos modelos de naves distintas. También incluye un completo manual con controles, ayudas y las acciones que realizan todos los paneles de la nave. Está en Inglés.

Evolva

Acción/Estrategia/Computer Artworks



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Botón Izqdo. Ratón: Disparo
Botón Dcho. Ratón: Salto
M: Acceder a pantalla de mutaciones
F1-F4: Cambiar Geno
G: Agrupar Genos
H: Desagrupar Genos

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 233 (Pentium II 350) · *RAM:* 32 MB (64 MB) · *HD:* 200 MB · *Video:* Aceleradora 3D · *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible · DirectX 7.0 (DirectX 7.0a incluidas en el CD-ROM)

«Evolva» se desarrolla en un futuro no muy lejano, en donde la humanidad se ha convertido en maestros de la ingeniería genética, desarrollando el arma perfecta, los Genos, que son capaces de adaptarse al ambiente, tomando las características de los seres con los que acaban. Estos cazadores son enviados para derrotar a un ser parásito que ha tomado un planeta lejano. En la demo podréis jugar un nivel en modo de un solo jugador en el que deberéis encontrar la entrada de la zona subterránea y derrotar al monstruo que ocupa esa zona del planeta. Para ello dispondrás de un grupo de cuatro Genos que podrán mutar según vayan absorbiendo el ADN de los seres a los que derroten para adquirir sus características. También tiene soporte multijugador que permite jugar un nivel en modo deathmatch y está traducida al castellano.

Shadow Watch

Estrategia/Red Storm

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 133 · *RAM:* 32 MB · *HD:* 100 MB · *Video:* Tarjeta de vídeo con 2 MB (No requiere aceleradora 3D) · Sonido: Tarjeta de sonido compatible · DirectX 6.1 (DirectX 7.0a incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Red Storm, la compañía del novelista Tom Clancy, es famosa por desarrollar juegos de estrategia en tiempo real como «Rainbow Six» o «Force 21». Su nuevo juego, «Shadow Watch», se desarrolla por turnos y en él controlaremos un grupo de seis mercenarios (en la demo sólo aparecen dos de ellos, Lily y Bear) con un aspecto gráfico de estilo cómic. Sólo permite jugar cuatro misiones sueltas y una parte de la campaña. Las misiones son de lo más variadas, y en algunas de ellas deberemos asaltar una tienda o un bar, robar unos importantes documentos sin ser descubiertos o defender nuestra base de una facción enemiga que intenta borrarnos del mapa. Está en Inglés, contiene un fichero de texto con ayudas y no incluye muchas de las opciones (sonidos, voces, efectos gráficos) que contendrá el juego completo producido.



Pro Pinball: Fantastic Journey

Arcade/Cunning Developments

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 98/95 · *CPU:* Pentium 166 · *RAM:* 32 MB · *HD:* 42 MB · *Video:* Tarjeta PCI con 2 MB · *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible · DirectX 6.1 (DirectX 7.0a incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:

S: Empezar partida
Intro: Lanzar bola
Mayúsculas Izqda./Dcha.: Flippers
Alt/Espacio: Mover tabla

El año pasado, Dinamic distribuyó un pinball llamado «Pro Pinball». Ahora aparece este «Fantastic Journey» en forma de expansión del juego completo. «Fantastic Journey» es una mesa que está ambientada en el Londres de la época Victoriana y cuenta con múltiples rampas donde conseguir bonificaciones en forma de bolas extras o puntos. Esta



demo está limitada temporalmente a tres minutos de juego por partida y tiene varias opciones de la mesa desactivadas. Las teclas ALT y la barra espaciadora permiten mover la mesa tanto lateralmente como de manera vertical para así evitar perder la bola en el caso de no poder alcanzarla con los flippers. Está traducida al castellano.

Croc 2

Arcade/Fox Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 233 (Pentium II) · *RAM:* 32 MB (64 MB) · *HD:* 45 MB · *Vídeo:* Tarjeta PCI con 2 MB (Aceleradora 3D) · *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible · DirectX 7.0 (DirectX 7.0a incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Z: Cámara 180º
Espacio: Atacar
X: Saltar
Intro: Inventario

«Croc 2» es un clásico juego de plataformas, cuya historia parte del final de su primera parte. En el mismo tomamos el papel de Croc, un cocodrilo que fue adoptado por los Gobbos tras la destrucción de su poblado por un malvado mago. En esta demo podréis jugar dos niveles del juego completo, uno situado en la jungla, en el que debemos encontrar la llave que abre la celda de uno de los amigos de Croc, y en el otro estaremos en una mina, donde deberemos recuperar los cinco tesoros que han sido escondidos por un malvado villano. Se encuentra en inglés.

Nox

JDR/Westwood



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 96/98 · *CPU:* Pentium 200 MMX (Pentium II 266) · *RAM:* 32 MB (64 MB) · *HD:* 50 MB · *VÍDEO:* Tarjeta PCI 2 MB (No requiere aceleradora 3D) · DirectX 7.0 (DirectX 7.0a incluidas en el CDROM)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Lo que os presentamos del nuevo juego de Westwood permite jugar exclusivamente en modo multijugador, ya sea mediante una red local o mediante los servidores gratuitos que ha dispuesto la compañía para poder disfrutar del mismo con otros jugadores de todo el mundo. Incluye tres mapas diferentes donde poder luchar en modo deathmatch, aunque sólo permite elegir un tipo de jugador, el hechicero, de entre los que dispone el juego completo. El control del personaje, totalmente configurable, se realiza mediante el ratón, pulsando el botón derecho para avanzar y el izquierdo para recoger objetos y atacar. La demo también permite crear seres que actúan como guardaespaldas, como gárgolas o gigantes de piedra, y está en Inglés.

Invictus

Estrategia/Interplay

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium II 266 (Pentium II 350) · *RAM:* 64 MB (128 MB) · *HD:* 300 MB · *Vídeo:* Tarjeta PCI con 2 MB · *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible · DirectX 6.0 (DirectX 7.0a incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

«Invictus» es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Grecia clásica. Su historia comienza donde acaba la Odisea de Homero. Athena es retada por Poseidón a que no es capaz de convertir a un hombre normal en un Héroe. Nosotros tomamos el papel del hombre que se va a convertir en Héroe, aunque sólo si consigue derrotar a todos los enemigos que envíe Poseidón. Esta demo permite jugar un invel para un solo jugador, en el que hay que derrotar a un grupo de bárbaros que tienen aterrorizada a una aldea. Para ello contarás con la ayuda de un grupo de Héroes, cuyas habilidades serán vitales para poder llevar a cabo la misión. Está en Inglés e incluye soporte multijugador tanto en red local como a través de Internet.

PREVIEW

Rune

Aventura/Acción/Humanhead Studios



En «Rune» el objetivo del jugador es guiar a Ragnar, un adolescente a punto de entrar en la madurez y ser considerado como un hombre por los miembros de su tribu. Para ello ha de luchar contra los Vikingos Negros, una tribu que no reconoce que la tribu de Ragnar sean auténticos vikingos, y contará con un impresionante arsenal con el que combatir contra sus enemigos. Entre las armas disponibles destacan un poderoso hacha de guerra o una antorcha con la que calcinar a las bestias que osen interponerse en su camino.



PREVIEW

Aventura/Acción
Gamesquad/Cryo

Devil Inside



«Devil Inside» es un novedoso juego de los creadores de «Alone in the Dark», Gamesquad, que está ambientado en los reallity shows de la televisión. En él el jugador toma el papel de Dave Ackland, un exagente del F.B.I. que puede transformarse en Deva, una mujer con la que mostrar su lado más salvaje.

La acción del juego se desarrolla en una casa embrujada donde se han cometido unos atroces crímenes que Dave/Deva deben resolver, todo transmitido en riguroso directo mediante unas cámaras estratégicamente instaladas en la casa. Además, Dave recibirá órdenes desde el plató para entrar en habitaciones llenas de monstruos para poder así aumentar el índice de audiencia del programa. Un espectacular juego del que podéis ver un vídeo con una banda sonora de auténtico lujo.

Simulador deportivo/EA Sports

DEMO

Superbike 2000



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 (Pentium II 266) • *RAM:* 32 MB (128 MB) • *HD:* 50 MB • *VÍDEO:* Tarjeta PCI con 2 MB (Aceleradora 3D de segunda generación con 8 MB) • Sonido: Tarjeta de sonido compatible (Tarjeta de sonido con soporte 3D) • DirectX 7.0 (DirectX 7.0a incluidas en el CD-ROM)

CONTROLES BÁSICOS:

Flecha Arriba: Acelerar
Flecha Abajo: Frenar
Flechas Izqda./Dcha.: Girar
A: Subir marcha
Z: Bajar marcha

El año pasado, EA Sports nos sorprendió con una ultrarrealista simulación del mundial de Superbikes. Ahora, vuelven a la carga con «Superbike 2000», una remozada versión en la que se han mejorado muchos aspectos con respecto a su antedecesor. En esta demo podréis encarnar a Carl Fogarty pilotando la Ducati 996 durante una carrera de tres vueltas de duración, en el circuito de Monza, Italia. Cuenta con espectaculares gráficos, que se pueden apreciar, sobre todo, durante los aparatosos accidentes que se producen durante la carrera. También permite modificar el nivel de dificultad de la simulación, permitiendo el uso de ayudas en el frenado, la utilización de cambio automático, etc., y cuenta con un modo de repetición de las carreras realmente magnífico. Está en Castellano.

MULTIMEDIA

Actualizaciones

SiN

Esta actualización del juego de Ritual Entertainment añade, además de sustanciales mejoras en los tiempos de carga de los niveles, niveles para modo multijugador que permite jugar en el modo "Capturar la bandera". Además permite utilizar las extensiones de AMD para sus procesadores con la tecnología 3D Now! Para tener más información podéis leer los ficheros de texto que acompañan a la actualización.

FIFA 2000

Esta actualización es compatible con todas las versiones del juego de fútbol de EA Sports, pero no han notificado las mejoras que realiza.

PC Atletismo 2000

Esta actualización soluciona los problemas que sucedían con algunos equipos de gama baja en las pruebas de disco y martillo, mejora los sonidos de las mujeres en los lanzamientos, se han revisado algunos samples, las actualizaciones de los records, los problemas de control en el salto de longitud y mejora el rendimiento general. Para más información podéis leer el fichero de texto que acompaña al CD-ROM.

Soul Reaver

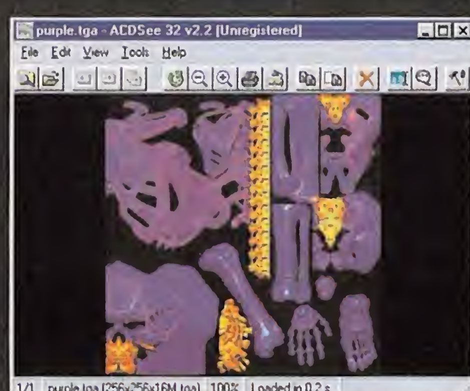
Para la correcta instalación de esta actualización, hay que ejecutar el fichero PCFPATCH.EXE del CD-ROM y pulsar el botón instalar. Esta actualización realiza una serie de mejoras y resuelve los errores existentes en el juego. Para una completa información sobre los cambios que realiza, leer el fichero de texto PCFpatch.txt que está situado en el directorio de la actualización, dentro del CD-ROM.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Westwood no ha dado explicaciones de las mejoras que realiza esta actualización.

Taller de juegos

Se incluyen en el CD-ROM los ficheros de ejemplo utilizados en la sección "Taller de Juegos" de la revista, además de otros bastante atractivos descargados de Internet.



GANADORES DEL CONCURSO «HALF-LIFE»

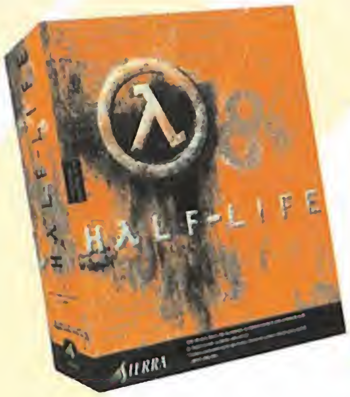
Las siguientes personas han resultado ser las ganadoras de una camiseta de «Half-Life».

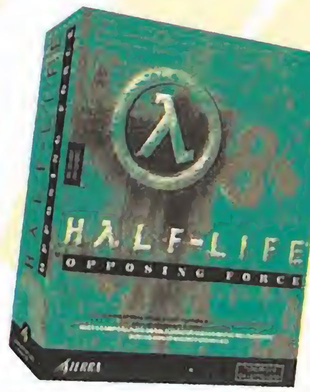
José Regino Díaz Sánchez. Alicante
Óscar Martínez Mirón. Alicante
Ignacio García Gamero. Badajoz
José Fernández Modia. La Coruña
Arturo Hernández Andrés. La Rioja
Carlos Hernández Pacheco. Madrid
Luis Hermosilla González. Madrid
José Granados Ruiz. Málaga
Miguel J. Aguilera García. Tenerife
Salva Soria Silla. Valencia



Los siguientes nombres pertenecen a los lectores que han ganado un juego «Half-Life» y la expansión.

Antonio Giménez Zaplana. Alicante
Antonio Martín Remesal. Barcelona
Guillermo Gosálvez Navarro. Barcelona
Rubén D. Fernández Martínez. Castellón
Juan Sebastián Pareja Lara. Jaén
Pablo Paz Atán. La Coruña
Rafael Calvo Álvarez. Madrid
Ana Montalbán Campoy. Madrid
Borja García González. Madrid
Ignacio Esteban Frutos. Madrid
Jaime López Trujillo. Madrid
David Magallón Martínez. Navarra
Luis F. Sánchez González. Palencia
Javier Casado Pajares. Palencia
Ramón Lago Carrera. Pontevedra
José Enrique Marco Albiac. Valencia
Pedro J. Martínez Sobrino. Valladolid
Beatriz Miguel Muñoz. Valladolid
Josu E. Badiola Goicoechea. Vizcaya
Jaime Bergas Laborda. Zaragoza





GANADORES DE LA ENCUESTA DE DICIEMBRE

La lista que aparece a continuación corresponde a los 25 ganadores de una suscripción cada uno por la encuesta realizada en el mes de Diciembre.

Alberto Liesa Olmeda. Madrid
Álvaro Postigo García. Málaga
Antonio García Sánchez. Madrid
Pedro V. Pérez Pérez. Alicante
Jacinto López Alianza. Tarragona
Ricardo Vázquez Escuder. Barcelona
Rafael Calvo Álvarez. Madrid
Pablo Rodríguez Fernández. Álava
José Borch Aldel-Lah. Girona
José A. Martínez Moreno. Guadalajara
Antonio Moreno Rodríguez. Cádiz
Lucas Gallego Rosado. Cádiz
Luis Ortega Pereira. Baleares
Samuel Úbeda Ordás. Valladolid
Alberto Cristóbal Bernal. Zaragoza
Alfonso Fuster Santa María. Valencia
Jonás Reguillón Liébana. Madrid
Jorge Pamplona García. Zaragoza
Aitor Zabitur Sasturáin. Cáceres
Aitor Torrijos López. Madrid
David Díaz Oliver. Sevilla
Federico Giacone. Baleares
José Mª García Medina. Madrid
Carlos Hernández Pacheco. Madrid
Francisca Hernando. Valladolid

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

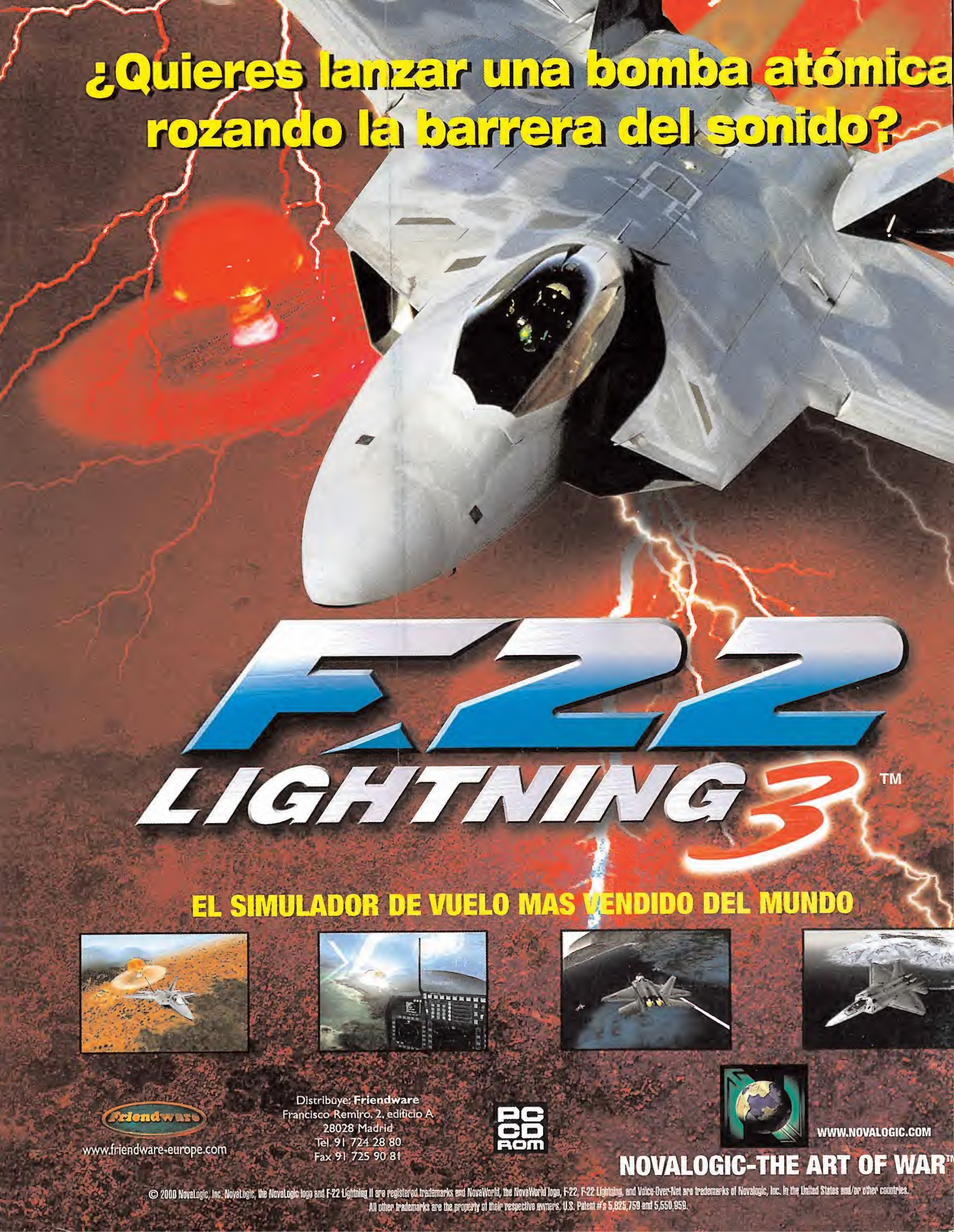
Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



¿Quieres lanzar una bomba atómica rozando la barrera del sonido?
F22
LIGHTNING 3™
EL SIMULADOR DE VUELO MAS VENDIDO DEL MUNDO
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
PC CD ROM
WWW.NOVALOGIC.COM
NOVALOGIC-THE ART OF WAR™
© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo and F-22 Lightning II are registered trademarks and NovaWorld, the NovaWorld logo, F-22, F-22 Lightning, and Voice-Over-Net are trademarks of Novalogic, Inc. in the United States and/or other countries.
All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #'s 5,825,759 and 5,550,959.